电脑应用和娱乐的第一选择

总第163期

# 大众软件

02

Popsoft



2004年

半月刊

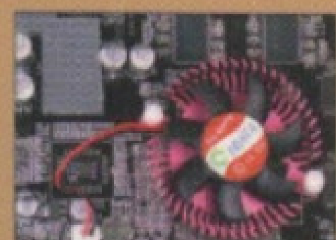
WWW.POPSOFT.COM



P44

**学进程，杀木马！**

进程是构建多任务操作系统不可或缺的基础，但有时它也会成为木马程序的“帮凶”，让我们为您揭示木马与进程间的微妙关系。



P62

**真实的较量——千元以下显卡游戏性能全面评测**

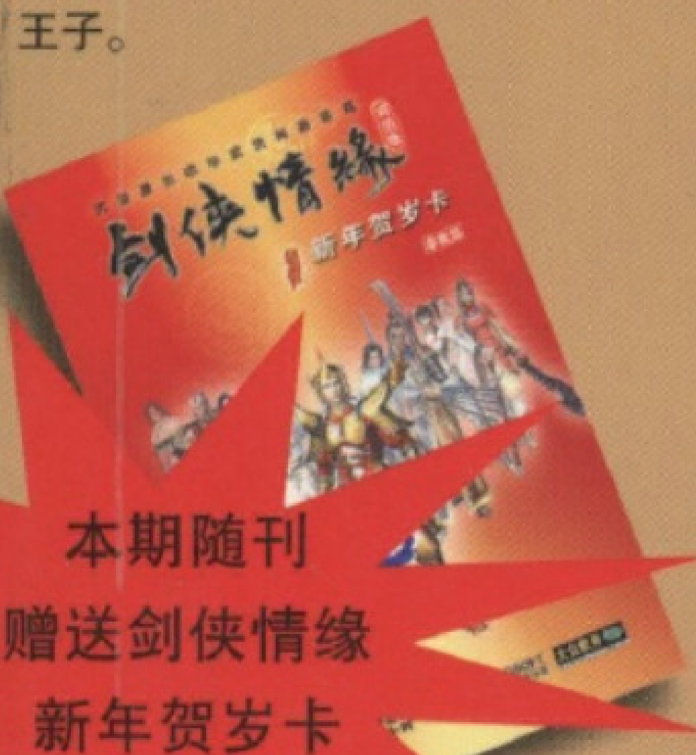
这是真正面向玩家的评测。什么等级的显卡才能降服主流的游戏？各种中低端显卡在游戏中的表现究竟如何？一起来看看吧！



P150

**《波斯王子——时之砂》完全图文攻略**

游戏采用了顶级的3D图像引擎，打造出一个活灵活现、无所不能的波斯王子。




本期随刊
赠送剑侠情缘
新年贺岁卡




ISSN 1007-0060



杀机刹见、烽烟又起、倚天屠龙重现江湖！

一练七伤 情脉亦伤！

威镇武林的七伤拳谱，难道也逆伤了张无忌的情脉，一往情深的几位红颜又如何化解三人的爱恨情仇……

金庸

# 真·倚天屠龍記

The heaven sword and the dragon sabre

www.soft-world.com.cn

周芷若

无论用怎样的手段，我都要得到你的承诺！

小昭

希望长随身侧，也要守得无忌公子平安周全！

赵敏

不管军国大事，华夷之分，我心中只你一人！

究竟谁才是最爱，
你又如何处理复杂纠葛的感情？
真·倚天屠龙记，
金庸原著的完整再现
多支线多任务的情节路线
让你来体验倚天世界的至情至性！

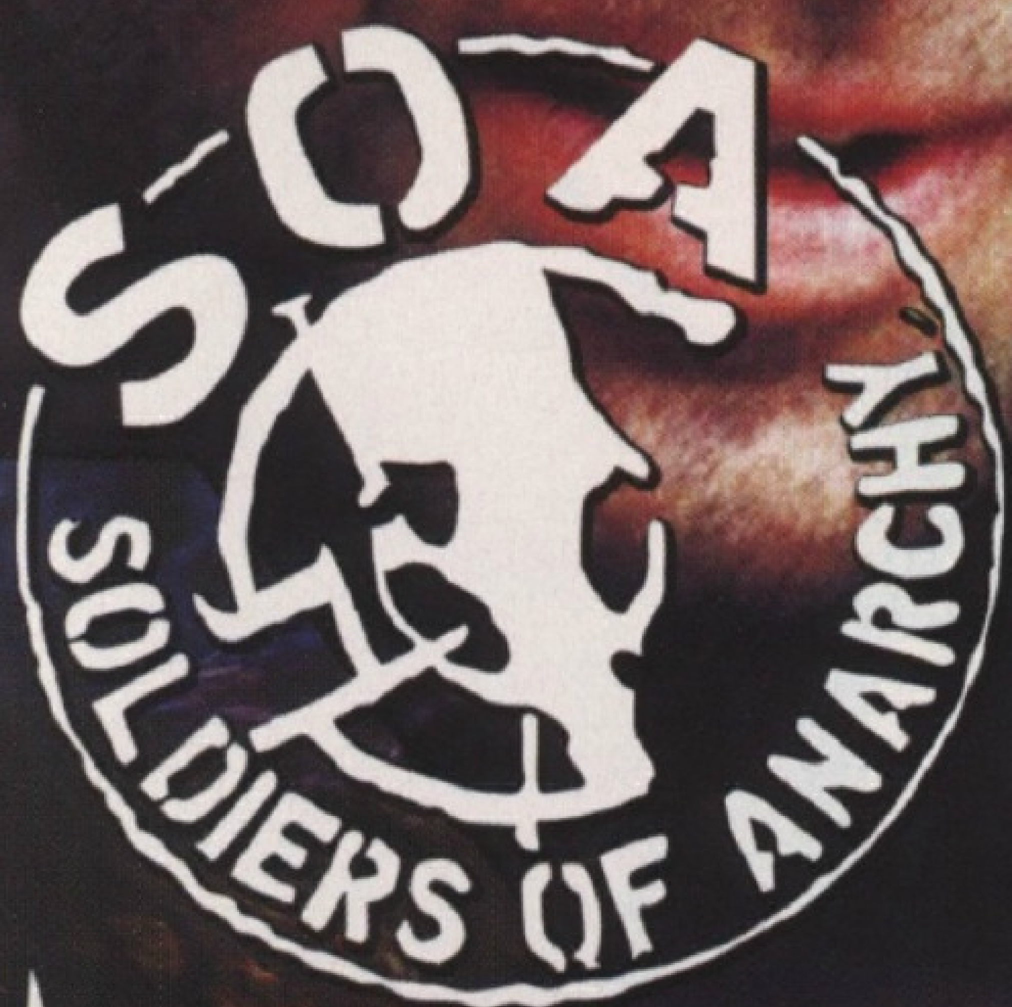
**来如流水兮逝如风，不知何处来兮何所终！**



金庸原著改编


全新网络“大富翁”
火爆
公测中...
强盗与富商
OnLine
苏州蜗牛倾力打造全新棋格类网络游戏平台
州蜗牛电子有限公司
址：苏州国际机场路328#国际科技园C302
电话：0512-62526523（总机） 62526525-20
HTTP：//WWW.SNAILGAME.NET
E-MAIL:RURU@SNAILGAME.NET


ANTAI LIGHTER


SOA
SOLDIERS OF ANARCHY




Unreal
虚幻
THE AWAKENING
觉醒



# CONTENTS 目录



大众软件



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
总　编 高庆生

执行主编 Walker
副主编 王晨
编辑部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
答笛 杨立 黄志昕
专题记者 郭都 汪铁 张宇 万楠方
李刚 李江 王槊
美术总监 祁津忆
本期责编 余蕾
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8000
传　真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年01月16日
零售价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元



## 新闻广场 23



## 新品初评
28 分体式影音中心——方正卓越影音王E电脑
32 TCO'03的平头先锋——三星773DFX显示器
34 书法与科技的结合——明基5250C扫描仪
36 双管齐下——洋话连篇个人全能学习平台

## 专栏评述
### 37 机器翻译，路在何方


*20世纪90年代过来的电脑用户都不会忘记这些名字：译星、地球村、东方快车、金山快译、雅信……，这名字造就了机器翻译一个时期的辉煌。但现在的情景与当时相比，天上地下般的差距十分明显,究竟是什么了现在的现象？*



*在层出不穷的新游戏面前，很少有不动玩家，但怎样才能让这些毫不留情吞吃的家伙乖乖地为我们呈现出最动人的一什么等级的显卡才能降服主流的游戏？已见惯了各种测试软件中有板有眼的严据，但许多普通玩家却很难通过这些数正了解到显卡在游戏中的实际表现。为读者们根据自己的需要选购显卡，我们面上最常见的3D游戏为基准，对千元的主流显卡产品进行一次横向评测。*

## 实用软件
### 44 学进程，杀木马！
50 中国共享软件
54 光盘童话——嵌入式桌面操作系统使用与制作攻略（三）
58 业界动态
59 木纹字，滤镜运用之一——Photoshop 7中级教程连载（八）

## 硬件评析
### 62 真实的较量——千元以下主流显卡游戏性能评测
74 攒机周边动态

## 网络时代
### 77 邮件反恐——防范和对抗垃圾邮件全攻略


*针对越演越烈的垃圾邮件，本文从以下几方面进行了阐述：电子邮件结构及其发送原理，垃圾邮件的主要防术，客户端邮件软件foxmail5.0和outlook 2003的反垃圾邮件设置，Norton AntiSpam 2004反垃圾邮件工具软预防垃圾邮件的注意事项。*



81 新鲜打造个人网站系列教程之二十三
精美实用，秀随我心——PHP应用之打造个人网上画廊
84 网罗天下
86 手机百宝箱

## 应用心得
88 Windows XP中命令提示符妙用三则
89 活用驱动器映射／Excel小技巧二则
90 让Windows XP 2003轻松运行繁体中文版软件
91 提高音质的绝招："折磨"耳机／玩转代理的小秘笈
92 利用关机脚本自动清除上网痕迹／无光盘添加输入法
93 Linux与Windows文件共享之不完全攻略
94 如何把网页保存成图片／让PowerPoint剪贴画更加绚丽多彩

## 问题交流 95

## 读编往来
98 2003年15～18期读者评刊总结
99 八卦到底
100 网络游戏玩家调查

## 游戏剧场
101 英雄无敌（二）





# Dell Precision™ 360
## 专业图形设计师的最爱

**Dell Precision™ 360工作站**
标准配置价 人民币 **9,288**

## 它的创造力就是生产力

对于一名三维动画师、计算机辅助工程师，或者是视像编辑师来说，唯有工作站无与伦比的计算性能和图形处理能力，才能彻底发挥你的灵感天才。Dell Precision™ 360工作站，可轻松应对数码内容创作(DCC)、计算机辅助设计(CAD)、地理信息系统(GIS)、软件开发及财务分析等高端软件，支持800MHz前端总线，采用英特尔® 奔腾® 4处理器2.6GHz，完美的兼容性，可靠性和强劲可扩展的超级性能，加上平易近人的价格，令它能够轻松出色地帮你完成超级工作任务，造就自己的"梦工厂"。

平和液晶显示器需另加费用 产品图片仅供参考
告有效期2004年1月1日至1月31日

**Dell推荐中小企业使用Microsoft® Windows® XP Professional**



### Precision™ 360 图形工作站
(图中液晶显示器需另加额外费用)

- 支持800MHz前端系统总线 英特尔®奔腾®4处理器2.6GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional 操作系统
- 256MB(2X128)ECC DDR400 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro Fx500 Graphics显卡
- 48倍速最大EIDE CD-ROM
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- Dell鼠标
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修 (3年内下1工作日上门服务)

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 **9,288**
E-VALUE 配置代码：L620112

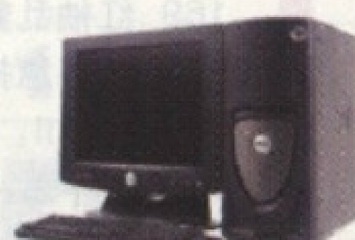


### Precision™ 450 图形工作站
(图中液晶显示器需另加额外费用)

- 支持533MHz前端系统总线 英特尔®至强™处理器2.4GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional 操作系统
- 512MB(2X256) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro Fx500 Graphics显卡
- 48X/24X/48X CD-RW
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 **12,688**
E-VALUE 配置代码：L620117

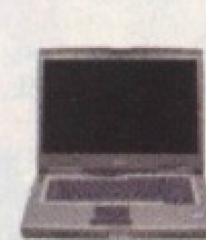


### Precision™ 650 图形工作站
(图中液晶显示器需另加额外费用)

- 支持533MHz前端系统总线 英特尔®至强™处理器2.66GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional 操作系统
- 1GB(2X512) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 80GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro FX 500 VGA/DVI显卡
- 48X/24X/48X CD-RW
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 集成Ultra 320 SCSI with RAID 0 控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 **15,188**
E-VALUE 配置代码：L620123

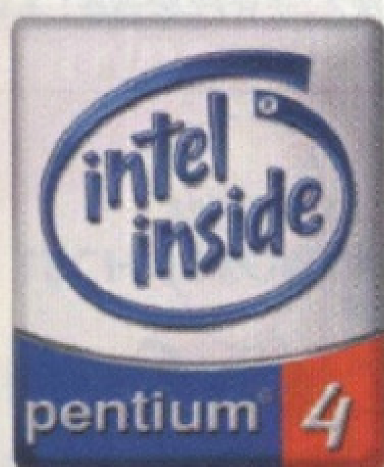


### Precision™ M60移动图形工作站

- 英特尔®奔腾® M处理器1.4GHz
- Intel® 855PM芯片组
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional 操作系统
- 512MB(2X256) PC2100 DDR 333 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 15.4英寸Dell UltraSharp™ Enhanced WUXGA TFT显示屏(1920X1200)
- 128MB nVidia Quadro FX Go 700显卡
- 8倍速最大DVD-ROM和24倍速CD-RW(内置)
- 3.5英寸软盘驱动器/集成Sound Blaster兼容声卡
- 集成Broadcom 10/100/1000 以太网卡
- 集成56K V.92 capable调制解调器
- 集成IEEE 1394端口/集成立体声音箱和麦克风
- Dell DualPoint™ 定位装置(触摸屏和定位杆)
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **20,888**
E-VALUE 配置代码：L620124

价格、规格配备产品供应状况及促销随时更改，恕不另行通知。以上产品报价均已包含增值税，运费需另付。详情请致电查询销售代表 北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加




免费订购咨询(欢迎中小企业来电索取精美产品手册) 广告代码：8101116

# 800-858-2018 DELL™ 戴尔™

www.dell.com.cn 24小时上网订购享受更多优惠 购买戴尔电脑，需额外支付全国统一的运费

Dell推荐企业使用Microsoft® Windows® XP Professional

## 专题企划

114 绿茵纵横，英雄本色——FIFA 2004直面PES3

EA和KONAMI同时在PC机上推出了FIFA 2004和PES3，很多球迷玩家都听过对两大足球游戏系列褒贬不一的声音，或许大家都在问，究竟哪一款游戏更好玩，适合自己玩呢？

## 晶合通讯

124 游戏新闻眼
127 批评
128 谈锋

## 前线地带

129 2004年最值得期待的20款PC游戏

2003年11月中旬，国家体育总局批电子竞技成为我国正式开展的第99个体育项目，其下属的电子竞技协会为与足协、乒协等并列的第99个国头体育协会。这些都是具有非凡意的事情，而就游戏本身，则迈向了面市场化的阶段，2004年将是加速一过程的关键时期。
那么展望2004，我们能期待的佳作有哪些呢？

## 锋利的盾

143 让我们一起回到卡通时代——由《代号13》引发的卡通渲染风

究竟是怎样的力量让原先闻所未闻的《代号13》在一夜之间迅速成名？是那部改编成本游戏的、影射美国尼迪总统被刺案的同名原著漫画的人气号召，还是游戏中有着其他第一人称动作射击游戏所没有的创新元素？相信最大的根源还在于卡通渲染技术（Cel-Shading）的应用。本文除了回顾卡通渲染技术走过的历程，还将对这种技术在未来的运用进行展望。

146 无悬念的结果——《成吉思汗》
148 只顾玩酷——评《极品飞车——地下狂飙》

## 攻城略地

150 波斯王子——时之砂

号称动作冒险游戏鼻祖的“波斯王子”系列，在一次失败的续作后，靠着新东家——育碧的全力支持，终于浴火重生，推出了脱胎换骨的新一代《波斯王子——时之砂》。游戏采用了顶级的3D引擎，以史诗般的传奇故事和梦幻般的爱情插曲，景，打造出一个活灵活现、无所不能的波斯王子。游戏采用了顶级的3D图像引擎，打造出一个活灵活现、无所不能的波斯王子。

162 轻松致富，快乐花钱——《大富翁7》作战心得
166 指环王——中土大战（上）

## 在线争锋

@混沌冒险
169 红袖乱舞
170 网闻急报
171 天堂II：想知道梦想的距离
176 《千年——重返王陵》王陵神器加工秘方
177 《绝对女神》风之守护者轻接触
178 《侠客天下》新手任务集
179 生命中的等待
180 2003年，横亘在网络游戏运营商面前可怕的K/A噩梦
@极限竞技
181 CS 1.6新地图系列讲座（一）：不再是防守的天堂？——CS 1.6新de_aztec地图解析
185 华硕“超级平台”杯《魔兽争霸III——冰封王座》有奖战术征文（十）
守望者，暗夜新的希望



《圣战群英传II——黑暗预言》挑战最强的敌人／《盟军敢死队3——目标柏林》毒针超距离使用法／《盟军敢死队3——目标柏林》敌技巧／《反三国志》无限拿盈气宝丸／《剑侠情缘网络版》指的方法补充／《极品飞车——地下狂飙》冲刺直道简易跑法

## 龙门茶社

188 秘密潜入（上篇）

## 有字天书

192 乾坤一技

制作人员访谈系列之一：游戏存盘修改器的制作／话时代——泰坦》游侠最终完美简体中文汉化包／话时代——泰坦》游侠官方中文语音包／《代号13》项属性修改器／《实况足球7（正式PC欧洲版）》v1.1升级档补丁等

194 补丁铺
196 秘技屋

无尽的任务（策略版）／杀出重围2——无形战争／沙漠惊雷／无冬之夜——黑域部落／用金山游侠修改《波斯王子——时之砂》时光倒流次数



## TOPTEN

197 晶合聊天室
199 榜主随笔：蛋炒饭与新榜单
200 热门软件排行榜

# 编辑部报告

## 我的2003年全球科技新闻榜

每到岁末，空气中总是洋溢着一种感伤的味道，人们不由自主地抚今追昔，试图在那些已经永远消失了的时光里寻找一些意义。德国诗人席勒说，时间的步伐有三种：未来姗姗来迟，现在像箭一般飞逝，过去永远静立不动。人们抓不住“像箭一般飞逝”的现在，便希望抓住自己对过去的一些记忆，作为自己面对不可预知的未来时的支点。

坐在2003年的末尾，我惊奇地发现不知从什么时候开始，圣诞节忽然就变成了我们的节日。山姆会员超市里堂而皇之地摆出缠满了灯泡的各式圣诞树以供人们挑选，米斯特比萨的店员也都戴上了鹿角帽子，就连大众软件杂志社的玻璃门上，也被喷上了漂亮的圣诞老人和雪花图案，而小编们正在热烈地讨论如何度过一个通宵加班的出片平安夜。哼哼，难道圣诞老爷爷真会在他们一周也洗不上一次的臭袜子里面留下礼物吗？

虽然我是一个传统和守旧的人，对于小编们这种“崇洋媚外”的表现也很有些不以为然，但与大众流行时尚作对似乎总是一件很愚蠢的事情，于是在这个没有雪花的平安夜里，在崭新的杂志打样从平面设计师灵巧的手底下一点一点形成的无聊等待中，在生命不停流逝的痛苦体验下，面对编辑部为大家准备的由比萨饼、水果沙拉和啤酒组成的圣诞大餐，我静静地列出了我的2003年全球科技新闻榜。我想，它便是我的支点。

### 一、美国哥伦比亚号航天飞机失事（2003年02月01日）

美国中部标准时间2003年02月01日上午08时许，在初升的朝阳映照下，一个发出炫目光芒的物体在德克萨斯州约63000米的天空上以21500km/h的惊人速度朝东坠落，后面留下一条长长的白色烟带……返航途中的哥伦比亚号航天飞机和它的7名乘客再也无法回到他们的老家——已经近在咫尺的位于佛罗里达州卡纳维拉尔角的肯尼迪宇航中心。

这是1981年首航的哥伦比亚号所执行的第28次飞行任务，也成了它的最后一次任务，而航天飞机的设计使用次数是100次。之前NASA曾经表示，航天飞机发生重大事故的概率约为几百分之一，遗憾的是，截至此次哥伦比亚号失事，在美国航天飞机全部的113次飞行任务中，已经发生了两次重大事故。

哥伦比亚号失事的确切原因至今尚未查明，而且可能永远都不会查明了。

### 二、SARS（2002年11月至今）

这四个英文字母在后世的人们撰写历史的时候可能成为2003年的标志。其实事情是从2002年年底开始的，当时一种人类医学史上从未发现过的致命呼吸道传染病突然袭击广州和香港。就在人们惊魂初定，庆幸事情已经过去了的时候，从2003年03月开始，在中国命名为非典型肺炎的这种疾病，以更猛烈的攻势登陆北京，继而席卷全国。同时世界上很多国家和地区纷纷报告发现SARS的病例。直到2003年8、9月份局势得到全面控制，SARS在全球共造成近万人感染，近千人死亡，由此造成的经济损失无法统计。

SARS的出现和大范围传播再次唤起了人类关于流行传染病的惨痛记忆，并促使很多人重新关注起病毒这样一种微不足道的生物。非典型肺炎还导致中国的几位政府高级官员立即下课，在某种程度上，我们应该承认这是一种进步。

2003年12月17日，中国台湾省一位人士因实验室操作不当感染SARS，提醒我们目前还不能高枕无忧。

### 三、人类攀登珠峰50周年（2003年05月29日）

50年前的1953年05月29日上午11时30分，新西兰人埃德蒙德·希拉里和尼泊尔的夏尔巴人丹增·诺尔盖摇摇晃晃地爬上了珠峰峰顶，他们当时不可能想到在50年后的这一天，冰清玉洁的地球第三极上会爬上来那么多被五颜六色的装备包裹得严严实实的人，而各种各样的商业目的，也一起隐藏在纪念人类攀登珠峰50周年的名义下面。在21世纪的今天，8848.13米的高度对于商业资本家们的雄心来说早就不是障碍了。在这个时刻，大家都刻意回避了丹增·诺尔盖当年说过的话：“每凿一下冰岩，我都要乞求圣母的饶恕。”他害怕他的冰镐会弄疼了珠峰，当然，我们不怕。

这个事件教导我，纪念征服的最好方式就是再给它来一次征服。

### 四、三峡大坝合龙（2003年06月15日）

2003年04月10日零点，三峡工程临时船闸缓缓关闭，为期67天的长江断航由此开始。当06月15日长江再次通航时，三峡水位已经从原来的66米上涨到135米，4000万年以来形成的长江三峡，便成为真正意义上的内陆湖泊。三峡水电站装机容量1820万千瓦，共26台70万千瓦水轮发电机组，设计年均发电量847亿千瓦时。三峡水电站左岸电站首批机组于2003年8月并网发电，到2009年全部机组建成投产发电，2010年全部实现商业化运作。

这是我们的宏伟计划，然而关于三峡工程的争论从来都没有停止。今天，横亘在黄河上的三门峡水电站已经被证明是一个错误，我们希望三峡的电力能够让它的未来变得更加光明，或者至少也不要让我们所付出的代价过于沉重。

### 五、协和式超音速客机退役（2003年10月24日）

2003年10月23日，英国航空公司的一架协和式客机满载旅客由伦敦飞往纽约，开始了这种人类历史上第一种正式投入商业运营的超音速客机的最后一次航行，票价达到9000英镑。10月24日当它从纽约肯尼迪机场返回伦敦之后，就再也不会飞上蓝天，而是与英航的其余6架协和式客机一起成为博物馆展品。在之前的05月份，人们已经为法国航空公司属下的5架协和式客机安排了同样的命运。

从此，由英法合作研制的这种美丽的大鸟便只能成为人们的回忆。在协和式飞机从1976年1月开始的长达27年的飞行历史中，仅仅发生过一次事故。然而巨大的噪音和高昂的运营成本迫使他们提前结束了自己的表演。协和式飞机代表了人类的梦想，却是一次商业上的昂贵失败。

### 六、神舟飞船和嫦娥计划（20世纪80年代至未来）

2003年11月15日，神舟五号飞船发射升空，这是中国第一艘载人航天飞船。11月16日早晨06时许，神舟五号返回舱顺利降落在内蒙古草原上。我国的第一位宇航员杨利伟成为民族英雄。

应该说这是每一名中国人都在梦想的那一天。随后，中国宣布了自己的登月计划——嫦娥，同时有消息透露，中国的空间站正在规划之中。联想起本文的第一条新闻，我们衷心祝愿国人的太空梦一路顺风。

其实关于回顾，还有一些有趣的言论。斯宾诺沙说：如果你希望现在与过去不同，请研究过去。普希金说：一切过去了的都会变成亲切的怀念。弗吉妮亚·伍尔夫说：如今逗乐我们的一切都曾是某种危急关头。而中国的古人则说：好汉不提当年勇……

walker@popsoft.com.cn

完成于2003年12月24日24时00分

# 中韩携手打造数字好莱坞？

## ——韩国IT企业年末来华合作洽谈

■本刊记者 冰河



2003年12月19日，由韩国釜山信息产业振兴院主办，北京乾弘投资咨询有限公司承办的中韩IT企业北京交流会暨韩国数字内容开发技术及产品说明会，在北京昆仑饭店二层的会议厅召开。北京软件行业协会副主任及韩国驻华参赞也出席了本次会议。8家韩国IT企业与20多家中国企业进行了多方面的交流，就数字娱乐制作与代理运营方面双方共同关注的一些问题进行了探讨，并达成了一定的合作意向。在本刊记者的要求下，韩国釜山信息产业振兴院院长张世卓博士接受了本刊的专访。

**《大众软件》记者（以下简称记，其余类同）**：您好，感谢您接受我们的采访。能否谈谈本次组织企业来华洽谈的目的？

**张世卓**：釜山信息产业振兴院是韩国信息通信部下属掌管推动釜山地区信息产业经济发展的机构。釜山作为韩国第二大城市和第一大港口，相当于上海在中国的地位，在韩国的信息产业中具有很高的地位，拥有良好的技术和研发实力，以及优秀的产品。但是一直以来和中国企业没有良好的沟通，这对于中韩双方都是很大的遗憾，对于釜山信息产业振兴院也是不可饶恕的过失。因此在2003年的末尾，我们组织企业来华交流，希望能在产品和技术方面进行有效的沟通，弥补以前的遗憾。这次的交流内容主要集中在网络游戏和手机游戏的技术洽谈合作方面。

**记**：这次来华的都是数字娱乐内容制作类型的企业，这是为什么？

**张**：有两个原因。首先是因为目前韩国在电脑数字娱乐制作的技术和内容上已经达到了世界先进水平，而我们觉得中国无论是在市场上还是在技术交流上都是非常优秀的伙伴。众所周知，中国有世界最庞大的市场和最聪明的人才。在数字娱乐内容上我们有非常大的合作余地。其次，因为釜山是一个港口城市，因此在其他方面能和北京地区企业合作的内容，暂时还无法大规模进行洽谈。我们现在正在组织蔚山钢铁企业与北京首钢在工业自动化方面的合作谈判，其余的项目还在审查。不过釜山与青岛、上海地区都已经有了比较系统的工业信息化合作内容。预计未来与北京也会有更多的合作。

**记**：韩国数字娱乐的振兴让世界惊奇，能否谈谈釜山地区在此方面的经验？能否给中国一些有益的建议？

**张**：韩国数字娱乐产业的腾飞，一方面是因为韩国人的智慧，另一方面也是因为政府的鼎力支持，并制定了系统科学的发展计划。我们振兴院的存在就是最好的证明。无论是作为源头的游戏设计制作教育，还是末端市场消费的网吧管理，韩国政府都制订了科学有效的政策和规范进行指导管理。因此韩国的数字娱乐业很快就度过了成长初期的混乱，进入了有序发展的时期。不过，完全依靠政府的支持也不能如此迅速崛起。韩国是一个很传统的国家，釜山尤其如此，从中国传入的儒家道德文化一直得到很好的传承，并融入了韩国自己的文化。韩国游戏人在游戏制作中注意这种本土特点与外来文化的结合，所以才能在亚洲地区获得了领导的地位。希望我们所有的经验都能与中国同行分享，我们即将推出的中文内容主页将会详细介绍我们的经验；釜山地区数字娱乐内容制作专业教育的学校目前已经计划在上海招生。我们希望中韩双方能够携手把数字娱乐发展起来，做成亚洲的“数字好莱坞”。

张世卓院长的回答都合情合理，但是在随后的合作访谈中，却没有看到多少中国企业有实际技术探讨的行为，所有的谈判内容都围绕着游戏项目的引进和代理问题展开。打造亚洲数字好莱坞，中国企业在其中究竟能扮演什么样的角色呢？

## 半月聚焦

### 明基BenQ推出品牌电脑庆祝两周岁生日

明基BenQ在京举办名为“Joyparty（欢乐飨宴）”的媒体发布会，为诞生仅两年时间的新品牌BenQ庆贺生日，并回顾2年来的发展历程。通过现场搭建的家庭娱乐、移动影音和商务咨询三大“lifestyle（生活形态）”中心，以及别开生面的交互式动态演示方式，展现了明年上半年度BenQ产品线的规划蓝图。在发布会现场充满时尚风格的家庭娱乐区，无论是定义于“DIY精品”打造个性空间的Q-desk II代桌面套装；还是融迷你音响、电视和个人电脑于一身，享有“EC”（Enjoyment Center）美名的个人数码影音娱乐中心；或是让在私密空间独享完美视听剧场的BenQ液晶电视，以BenQ投影机和BenQ“随身娱乐中心”——移动式DVD播放机搭建的家庭影院，以及BenQJoybook升级版旗舰型产品8100笔记本等，都显得格外引人注目。对于EC——BenQJH700这款有别于传统个人电脑形态的新产品，明基电通产品营销总监杨承泰认为，作为3C融合的产物，它不仅仅是提供一种家庭应用的解决方案，而更多地体现出对个人娱乐需求的满足，是一款代表未来个人对消费电子产品的需求概念，并提供消费者更多附加价值的产品。





**新闻热线电话：**

如果您获得有价值的新闻线索，请拨打热线电话：**(010)88118588－1252/1253/1281/1243/1250/1242/1231**

发邮件至**E-mail：911@popsoft.com.cn**。我们将根据新闻价值回报您的劳动。



# 触摸手写输入时代

■本刊记者 冰河

"能学五笔么？"至今仍有家长在送孩子上电脑学习班时如此提问。从某个角度来说，输入法是个从中国人一进入IT时代就开始困扰众生的难题。五笔、智能、微软、狂拼……我们曾经经历了一个"万码奔腾"的时代。终结这个时代，用自己习惯的方式自由地与电脑沟通，一直都是很多人的梦想。

2003年12月19日，汉王科技在新落成的北京海淀文化艺术中心，展示了手写输入技术的应用成果。现场的展示表明：手写输入技术的应用已经远远超出了传统的电脑输入范畴，包括平板电脑、智能固定电话、各种掌上型信息终端、触摸屏、POS机、智能冰箱等等领域，特别是在新一代智能手机的应用上，已经成为对"拇指族"的有力挑战。目前各厂商发布的手写输入手机已经不下10种，如索尼爱立信的P802、P908，联想T180和G900，MOTOLOLA的6188、6288、M388等，都已经加入了手写输入功能。据悉，三星、TCL等也即将推出带手写输入功能的手机产品。相对电脑，手机输入似乎不必经历"万码奔腾"的时代。据汉王科技公司刘迎建总裁介绍，目前市场上多普达、索尼爱立信、NOKIA、联想、三星、TCL等绝大部分的手写输入手机，采用的都是汉王的手写技术。"今年上半年，汉王对手机厂商技术授权的收入占全部OEM收入的53%，首次超过了对掌上电脑等产品OEM的收入，相比去年同期增长了10倍。"在采访中汉王科技OEM部总经理郑敏如是说。他还透露，2003年6月，全球第一块汉字手写输入通用芯片已经在汉王科技研发成功，以后手机、PDA、智能电话等产品需要加入手写输入技术，只要在系统中嵌入一块小型的手写芯片，添加一个接口就行了。汉字手写输入通用芯片的研发成功，对于手写技术的推广，特别是在各种手持式信息处理终端的普及应用，将起到巨大的促进作用。而在2003年3月份，由中国电子技术标准化研究所、北京汉王科技有限公司等单位起草的《联机手写汉字识别技术要求与测试规程》，也已经由国家质量技术监督局颁布实施。正是由于汉字手写输入技术的外部环境正在迅速走向规范，汉字手写输入技术的大规模普及已经不太遥远。应该说，手写技术本身的成熟和相对于其他输入法具备的独特优点，使得它在各种信息终端上的应用越来越广泛。而在这些领域的广泛使用，也让许多电脑用户对手写输入有了一个相对公正的理解和看法。用户观念的转变，反过来又促进了手写笔等传统手写输入产品的销售。正如刘迎建总裁最后所说："当人们对某件事物的思想认识发生根本改变的时候，人们对于它的喜好程度肯定也不一样。现在大家已经不再认为用手写输入是电脑盲，反而是一种更时尚更高效的手段，那么我们的产品越来越受欢迎也就再正常不过了。"

虽然还没有迈入手写输入时代，但我们已经触摸到了它的边缘。

## 欧洲举办最大规模亚洲信息行业展

亚洲最大的信息和通信技术展没有在亚洲大陆举办，而是将展址定在了数千英里以外的德国。每年一次，亚洲信息和通信界人士与欧洲和美洲的客户和同行相聚在汉诺威信息及通信技术博览会。目前，有约6 500家厂商报名参加CeBIT 2004。净展出面积达327 000平方米。约1 250家亚太地区的参展商报名参加2004年展会，净展出面积31 700平方米。3月17日傍晚，索尼公司总裁兼集团首席运行官将与德国总理施罗德正式为CeBIT 2004揭幕。展会将从3月18日进行到3月24日。此次CeBIT展会的重要主题是企业智能、数字生活、信息技术安全、电子政务和网络技术、软件和终端用户设备的日益融合。其它在日程安排中的主题包括第三代移动通信技术、局域网和消费电子与信息技术的融合。

## 中国国际电子政务大会闭幕

日前，由中国科学院、上海市人民政府、科学技术部、中国国际贸易促进委员会、中国科学技术协会主办的"2003中国国际电子政务技术及应用大会"展示及论坛会在上海圆满闭幕。为期4天的讨论和展示活动中，约有3000多人次参与了"中国电子政务大讲堂"的授课和展示活动。本次活动中，来自北京的中关村科技软件有限公司受到与会者的强烈关注。中关村科技软件总裁朱希铎做了《论信息资源管理》的主题报告。就"信息资源管理"、"CenGRP的产品特性"、"基于CenGRP的电子政务解决方案"做了深入讲解。

# 投资与合作

## 国产软件"突破"政府采购

2003年12月12日，中国人民银行和金山软件公司在钓鱼台国宾馆举行签约仪式。中国人民银行科技司副司长李晓枫先生宣布，从即日起中国人民银行总行及其各分（支）行和直属企事业单位将全面采用金山软件公司的WPS Office办公套件，作为中国人民银行系统内标准的桌面办公软件。这是国产软件第一次大规模进入金融行业的核心部门，同时也标志着对技术和稳定性要求非常严格的金融系统，对国产软件性能、质量和服务的认可。在签约仪式上，李晓枫副司长表示，自2001年12月以来，在长达两年的时间里，中国人民银行有关部门对金山公司的WPS Office进行了严格的测试、试用和评估，并根据央行自



身的特殊需求向金山公司的WPS Office提出了多项意见和建议，从而使得该办公套件能全面满足央行用户的需求，以丰富的二次开发功能、贴身完善的售后服务和优异的性价比最终赢得了央行的青睐，获得订单。

## 技术与服务

### NEC新春 E660 2.2出击市场

新春之际，NEC电脑推出了配置COMBO驱动器的笔记本电脑VERSA E660 2.2，该电脑采用了移动式英特尔奔腾4处理器，256MB DDR RAM 内存（最大可扩至1024MB），30GB大容量硬盘：ATI Radeon IGP 340M 32MB显卡，并配置了Memory Stick Pro存储系统。它配置了4个USB2.0接口，配有“双存储插槽”，可满足多种外部设备的外界需要，数码相机、便携音频设备连接起来更为方便。**市场报价：10999元。**

### 亘天软件推出短信软件平台

日前，北京亘天软件技术有限公司（www.gentian.com.cn）正式推出《亘天炫彩2003》。它是一款集短信、彩信制作及本地资源发送于一体的通用短信工具软件，包含了图像编辑、彩信编辑、音乐制作、资源搜索、作品管理以及服务支持等功能模块。用户可以轻松地组织、编辑和制作文字、图片、铃声以及动画，或者直接把Windows资源管理器中的文本、图片、声音、动画以及彩信发送到目标手机上。《亘天炫彩2003》界面简约时尚，使用简单方便，可兼容市场不同品牌主流手机款型。另外还支持彩信制作功能，能制作彩信动画，编辑动画帧数和动画时间。目前可以在网上自由下载使用。

## 金山毒霸6：反垃圾邮件成为新卖点

■本刊记者 司马平安

众所周知，病毒的危害已是网络生活中最令人头痛的事情。据有关数据显示，自互联网问世以来，全球已经遭到约63 000种病毒的袭击，经济损失高达650亿美元。

于是，金山公司研发了“毒霸”，研发了“网镖”；和其他杀毒软件厂商一起，帮助用户杀毒、防黑……而正当我们在病毒库的不断更新中思索着通用杀毒软件产品是否值得换代的时候，金山公司又推出了今年的第二款杀毒软件新产品——金山毒霸6。这一次，金山公司提出的是：防毒、防黑、反垃圾，三防一体化的概念。

垃圾邮件是另一件让众多网民头痛不已的事情，但是它既不像病毒那样直接危害电脑，又不像黑客一般剽窃大众的资源，是否应该属于通用杀毒软件该“杀”的范围呢？为此本刊记者采访了金山公司总裁雷军先生。

“中国互联网协会最近公布的2003年中国垃圾邮件现状调查报告显示，2003年全国各地一共向中国邮件服务器发送了1500亿封垃圾邮件，其中有60%到80%被国内的邮件服务器过滤掉，但仍然有470亿封最终流入了用户的信箱，平均每人每天收到1.85封网络垃圾邮件的骚扰。”雷军谈道，“国内专业的邮件服务商平均有4至10名员工专门对付垃圾邮件，在过去三年内投入到反垃圾邮件中的人力、物力和财力以每年30%的速度增加。我们已经看到了垃圾邮件对于互联网以及每个用户的危害，因此我们才感到反垃圾邮件已是迫不及待的事。”

那么作为通用杀毒软件是如何实现反垃圾邮件的呢？




金山毒霸技术总监陈飞舟告诉记者：“目前反垃圾邮件的主要技术有‘黑名单技术’、‘垃圾邮件过滤技术’和其他一些邮件服务器端的技术。其中垃圾邮件过滤又分服务器端过滤和客户端过滤。金山毒霸6便是利用客户端过滤技术。反垃圾邮件的技术与反病毒的技术有类似之处，反病毒厂商进入反垃圾邮件市场具有先天的优势。金山毒霸一直可以阻击恶意电子邮件，此次在毒霸6中专门推出基于客户端的反垃圾邮件功能是此块业务自然的延伸。”

# Intel超线程技术大举进驻网吧，300颗P4C处理器落户西安“天驰”

■本刊记者 电子土豆

在人们的印象中网吧里的电脑，一般是低成本、低配置、大批量的代名词，各IT媒体上的装机指导中也会理所当然地为“网吧配置”安上赛扬这样的低端处理器。不过，前段时间西安一家名为“天驰”的网吧，却一口气采购了300台采用主流超线程P4平台的电脑，手笔之大令人惊讶。在Intel公司的协助下，我们电话采访了“天驰”网吧的经理吴先生。

西安“天驰”网吧于2003年8月开业，300台电脑的基本配置为支持超线程技术的P4 2.4C处理器、Intel原厂865PE主板、DDR400内存、80GB串行ATA硬盘、GeForce4 MX440显卡和19英寸纯平显示器，并安装Windows XP系统，以充分发挥超线程技术的优势。每台电脑都配置了Intel的千兆网卡，网吧内部采用千兆的局域网连接，外部用100M的光纤接入Internet。据吴先生介绍，之前网吧投资方也考虑过采购3000多元的“赛扬机型”，但参考Intel方面提供的方案并对市场进行考察论证后，公司最后决定采用主流的超线程P4平台。原因有二：超线程P4平台虽然成本较高，但它能带来速度的提升；尽管网吧价格定位也高些，也能吸引很多的用户前来，反而有助于回收成本。其次，这样的配置在当时的网吧行业中具有一定的超前性，能较好地保护投资，延长电脑使用周期。

据悉，西安市网吧收费标准多在1.5～2元/小时，而“天驰”目前的收费标准为2.5（普通和会员）元或3元/小时（VIP），明显高于周边的网吧。但即使如此，“天驰”网吧依然很受欢迎，目前上座率明显高于其周围收费便宜但配置较低的网吧。吴先生表示，到该网吧上网的用户，玩局域网游戏和网络游戏的很多。采用主流超线程P4平台的机器不但能非常流畅地进行游戏、提供各种服务，也给玩家带来了很好的速度感。用户普遍反映对“天驰”的电脑性能和网络环境很满意。

作为国内首家大规模采用超线程P4平台的网吧业主，吴先生认为，普通网吧的价格从前几年8～10元/小时降到目前的1.5～3元水平，在降价方面已没有多少发展空间了。因此网吧会向两极分化，让不同群体享受不同的服务。采用高配置电脑的网吧应当是未来的发展趋势之一。

我们同时也采访了Intel公司的公关经理王锦红女士。她介绍说，“天驰”网吧在当时是内地采用超线程P4平台的网吧中最大的，Intel也给予了其很多支持。Intel公司非常重视超线程P4平台在网吧中的推广工作，据悉目前已有几笔更大的订单正在洽谈中，也许我们不久便能在国内看到更多像“天驰”这样的网吧。






**超线程（HT）技术**

Intel在其新的P4C处理器中加入了超线程技术。该技术能在CPU主频一定的情况下，使CPU在每个时钟周期内完成更多工作，可更高效地令CPU使用更多的系统资源，从而提升性能（特别是多任务环境下的系统响应能力），提高用户的工作效率。

## 江民科技推出KV2004防盗先锋

2003年12月25日，江民科技在北京正式推出可以全面保护网络数码财富和网络隐私信息的网络防盗新技术“网络防盗先锋”。该产品针对目前严峻的网络数码财富和隐私信息安全问题，在安全软件中进行了有效的功能拓展。在KV2004反病毒程序中新增隐私保护功能，可保护用户上网过程中的一些敏感信息和收发电子邮件时发送的帐号密码等信息。若电脑中重要数据被已知或未知的不明程序向外传输时，KV2004会发出警报，可有效阻止木马黑客程序盗取用户密码等机密文件。此外，防火墙新增游戏密码保护功能。可保护目前流行的各种网络游戏的帐号、密码等信息。它几乎覆盖目前市场上全部的游戏程序。不受游戏的种类、版本等限制。同时江民公司承诺，所有KV2004新老用户都可在线免费升级，实现最新防盗先锋新功能，兑现江民在KV2004发布之初作出的服务期间版本、病毒库、引擎免费升级的承诺。

## 高效能ELSA幻雷者960XT上市




近日，艾尔莎（ELSA）采用ATi RADEON 9600 XT显示芯片的最新款高端显卡——幻雷者960XT终于正式上市。该产品使用0.13微米工艺，具有耗电低、发热量低、核心频率高的特点。主频达500MHz，显存128MB或256MB DDR可选；拥有4条同步运算的绘图管线，配合TRUFORM 2.0动态塑形处理器与VIDEOSHADER视频特效处理器，在程序的自行辨别下，可在3D模型的表面上产生更多个多边形；可程序化的像素着色器架构，可加速影像串流的处理速度。在输出方面，采用了VGA+DVI+S端子的完整输出方式，可针对不同应用环境选用接口，还能通过附带的DVI转接头轻松实现双屏幕显示。**市场报价：128MB/1799元，256MB/1999元。**

## 微星新推PT880主板

为配合威盛新款P4平台的PT880芯片组发布，微星科技推出了一款基于此芯片组的PT880 Neo主板，可同时支持PC2700和PC3200双通道内存规格。该产品采用ATX结构，搭配4组双通道DDR400/333/266内存插槽，最多可支持至4GB；同时拥有“动态超频技术”（Dynamic Overclocking Technology），当系统满载时，可提供最高15%额外的性能提升。此外主板还内建了5.1声道的功能，玩家只要再搭配6个环绕音箱，即可轻松享受杜比AC3的音效。**市场报价：750元。**

## 美达推出绚丽FX 5600



美达科技日前向市场推出了采用NVIDIA最新的GeForce FX 5600的图形芯片，核心频率为325MHz，显存频率达700MHz，使用128MB容量的128Bit

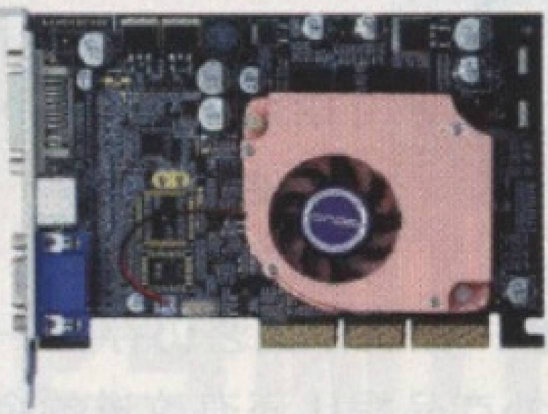
位宽DDR显存。与GeForce FX 5200相比，FX 5600支持色彩压缩和Z轴压缩技术，对DirectX9支持更为出色；同时还提供相当实用的3头输出，方便用户使用DVI数字接口的液晶显示器以及TV视频输出，通过转接头可以实现双屏显示器。

### 三菱全新蓝水晶CD-R上市




威宝国际贸易（深圳）有限公司（三菱化学记录媒体中国分公司），于2003年12月18日在北京正式发布新款刻录CD-R盘片——Blue Crystal（蓝水晶）。它支持最高48速读写，可保存高达700MB数据或80分钟高品质CD音乐。该产品采用改进的酞菁染料技术和光学级高纯度聚碳酸酯作原料，运用高精密光盘模具压制成型，盘面透光率强，刚性好，平整度高，质地均匀；具有良好的抗光性、稳定性、兼容性和低误码率，可有效抵御紫外线；数据保存时间长达100年。

### 昂达闪电9560 Ultra2



FX系列是目前NV显卡中的主流产品，而FX5600 Ultra是其中性价比较高的产品，它最大的卖点就是具有相对较低的价格与良好的超频性能，可在付出资金不多的情况下，得到出色的游戏效果。闪电9560 Ultra2采用GeForceFX 5600 Ultra芯片，板载2.5ns DDR显存，核心/显存频率为400/700MHz，全面支持DX9；采用黑色PCB板，自行设计电路与电子元器件布局。从3D技术规格说，闪电9560Ultra 2基于NV30体系，在核心的运行频率上已提升到了更高的400MHz。同时新版FX 5600 Ultra的核心采用了0.13微米工艺，有助于提高频率及超频能力的增进。昂达电子本着为广大游戏玩家打造买得起的游戏显卡的宗旨，这次推出非公版设计的闪电9560 Ultra2显卡市场零售价为999元，是目前FX 5600 Ultra中极具性价比的一款。

## 降价与促销

### “莱茵”流淌入中国



德国德亚“莱茵”系列电脑目前正在热销中。即日起，凡购买LE—4224D、LE—4220这两款机型的消费者，均可享受到超值升级优惠。其中配备了奔腾4处理器和液晶显示器的LE—4224D仅售7159元，LE—4220仅售6159元。购买LE—4220的用户还可享受到加1元获赠HP彩色喷墨打印机一台。

### 美齐科技新年大促销

从即日起，消费者在各大电子市场购买美齐任意一款液晶显示器，均可获赠由美齐提供的精美美齐狗纪念品。15英寸液晶显示器JT168 DVI版、18英寸液晶显示器JT186HA同时进行降价促销，其中JT168DVI版的价格是2799元，是市面上最便宜的带有DVI数字信号端子的液晶显示器。

## 人物与言论

进入WTO三年了，我们交了高额的学费，现在终于明白自己也需要掌握自己手中的“牌”，我们自己也可以出牌。

**——IT评论家方兴东博士如此评论中国无线互联标准的改变**

希望这一次我们的出现是“圈地”的开始，而不是再次“圈钱”。

**——新近在美国上市的携程网CEO梁建章**

我查看了他们所提出的71条证据，仅仅看了两条就发现有一条是我自己亲手写的代码，这能说明什么？SCO会把根本不属于自己所编写的代码说成是自己的专利产品，最起码我敢证明他们根本就没有编写这些代码。

**——Linux创始人Linus Torvalds反驳SCO关于Linux部分代码侵犯了Unix专利**

## 国际动态

### 中美俄共建首个全球教育科研计算机环形网络

美国全国科学基金会日前宣布，由中国、美国和俄罗斯合作建设的首个全球性教育科研计算机环形网络已开始投入运作，这标志着三国之间的科研合作向前迈出了重要一步。该基金会发布的消息说，这一网络的起点是美国芝加哥，然后跨越大西洋抵达欧洲城市阿姆斯特丹，在途经俄罗斯首都莫斯科和新西伯利亚科学城后，经中俄边境进入中国，并连接北京和香港，最终穿过太平洋回到芝加哥，在北半球形成一个完整的环状网络。建设连接中美俄三国的环形计算机网络，将会促进科学家们在自然灾害、人类基因组、空间探测、核聚变以及高能物理等领域的国际合作。另外，高校等教育机构借助这一网络也可以更有效地进行知识的共享和交流。

### 英特尔斥资1450万美元购PCTel公司WiFi专利

英特尔公司已同意向Wi-FI技术开发商PCTel公司支付1450万美元，以便获得该公司专利技术的全部使用权。按照协议，PCTel公司则获得与PCTel公司现行业务相关的英特尔技术专利。PCTel公司制造软件调制解调器和用于Wi-Fi手机的软件，这种软件可以让用户从一个网络转到另一网络时方便地实现漫游和计费。英特尔公司移动产品集团副总裁Chandrasekher说，建立漫游联盟是进一步促进无线计算发展的关键步骤。欧洲和亚洲的一些运营商正在建立网络之间的漫游联盟，从而让用户在地理上实现无缝连接。

### 台积电在美国起诉中芯国际

全球晶圆代工龙头台积电在美国加州联邦地方法院起诉内地中芯国际侵犯专利权及窃取营业秘密，并申请对中芯实施禁制令处分及赔偿财务损失，起诉对象包括中芯国际的上海及美国子公司。台积电表示在此时控告中芯国际是依据该公司近期销往美国的产品加以分析，在查出确实侵犯到台积电的数项专利证据后，才正式提出起诉。台积电举例称，中芯国际雇用了超过100名台积电前员工，并让其中一些人提供台积电的商业机密。台积电还控告中芯国际指使一名在任台积电经理提供流程信息。



**厂商：** 方正科技
**上市：** 2003年12月
**售价：** 7999元（标配17英寸纯平显示器）
**附件：** 软件光盘若干、WinXP家庭版恢复盘、遥控器等（样机附件不全）
**推荐：** 普通家庭用户
**咨询电话：** 010-82612299

**炫目度：** 👁👁👁👁👁
**口水度：** 😋😋😋😋
**性价比：** 羊羊羊羊

晶合实验室 李豫

# 分体式影音中心——方正卓越影音王E电脑

值此辞旧迎新之际，各大整机厂商纷纷开展针对寒假的市场活动。最近，方正科技一口气推出5款新的家用电脑，并借此机会对其产品线进行了新的划分，将方正家用电脑分为卓越传奇、卓越新锐和卓越影音王3大系列：卓越传奇定位为"游戏PC"，卓越新锐面向都市先锋一族，卓越影音王则关注日常影音娱乐。本次方正送测的为卓越影音王E系列的样机，它为我们展现了该系列的基本构架和思路。

## 力求创新的外观设计

长期以来，国内PC厂商在外观设计、制造工艺上和国外品牌存在一些差距，但我们欣喜地看到这个差距正逐渐缩小，方正卓越影音王E系列的外观便逐渐走出传统电脑的设计框架，力求创新与突破。它在设计理念上突出日常影音娱乐功能，因此外观向影音、娱乐靠近，独立的多媒体控制中心（AV CENTER）是它最显著的特色。方正将该系列的主机一分为二，多媒体控制部分被独立整合到一个小巧的功能盒内。



多媒体控制中心和低音炮组合体。

多媒体控制中心提供了光驱和常见的输入输出端口，如USB、音频I/O、PS/2键盘、Combo光驱（DVD+CD-RW）及预留的IEEE 1394接口（视相关机型的主板功能而定），同时它也承担遥控器信号接收的任务。控制中心外观小巧可爱，可放置在显眼位置。随机搭配的音箱分为低音炮和卫星音箱两部分，低音炮外形和控制中心基本一致，两者风格相同，也可拼放在一起；卫星音箱的造型非常独特，其实用"箱"这样的字眼来形容它们已不太合适，因为它看上去更像舞台上使用的麦克风。多媒体控制中心与主机通过各类线缆相连接，并进行了简单的捆扎，以避免凌乱，但我们认为这方面还能做得更好一些。



是麦克风么？不，是音箱！

主机上除隐蔽的软驱外看不到任何驱动器，矮小结实的身体可放置在桌下等不起眼的地方。除开机、Reset等操作外，基本上不用接触主机，只用操作多媒体控制中心即可。影音王E系列搭配的遥控器也很独特，频道按键立体感极强，手感很好。



手感极佳的遥控器。



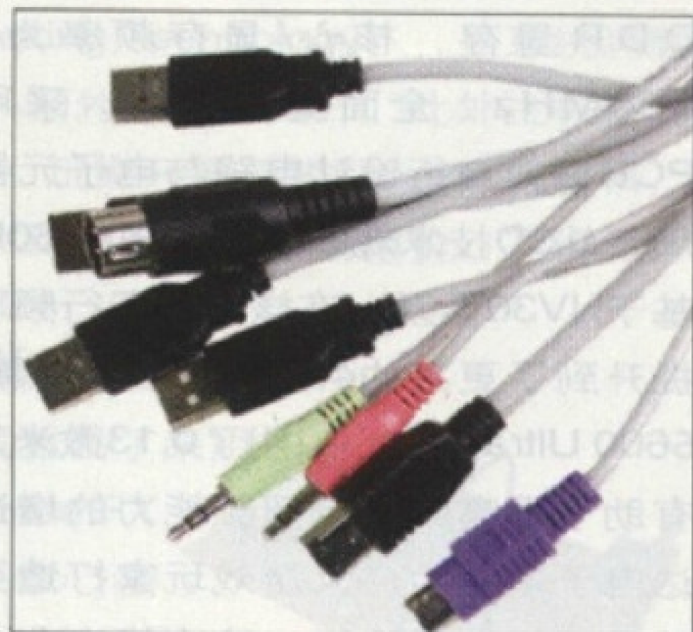
机箱背面接口。

由于在散热系统上采用了静音设计，卓越影音王E的工作噪声仅有30dB，为用户提供了一个安静、舒适的使用环境。

总体来看，卓越影音王E系列的外观很有新意，但制作工艺仍存在一些不足，其模具精细度与一些国外产品相比还有改进的余地。

## 丰富的硬件配置

卓越影音王E系列配置丰富，其功能基本涵盖我们所能想像到的应用范围。我们手中这款样机搭配P4 2.6GHz（800MHz FSB），支持超线程技术，主板采用Intel原厂D865PEWX（865PE芯片组），2条256MB DDR333内存组成双通道，硬盘采用迈拓金钻9代80GB，这样的搭配不仅品质上得到有力保证，性能上也能满足日常需求。不过据方正的技术人员介绍，首批上市的产品会有一小部分采用与样机



与多媒体控制中心连接的各种接头。

相同的配置，但为了提供IEEE 1394接口，大部分上市机型会用SiS芯片组的主板替代样机使用的Intel主板。

品牌机上的显卡一直是媒体和用户目光比较集中的配置之一，目前品牌机采用的显卡也逐渐从DX7.1档次向DX8/DX9过渡，卓越影音王E系列采用ATI RADEON 9200（64MB）显卡，视频播放能力相当好，虽然显卡的显存位数只有64bit，但在强劲处理器的支持下，性能已能满足主流游戏（FIFA2003、QuakeⅢ、CS……）的需要。和大多数中高档品牌电脑一样，卓越影音王E系列配置了电视卡，并提供了内置Modem和10M/100M网卡，其多媒体控制中心上配有Combo光驱，主机上保留了软驱。其他配置也可圈可点，鼠标是由罗技OEM的，品质上佳。送测样机搭配15英寸液晶显示器（标配为17英寸纯平），但用户需为此添加1599元。


键盘键位排列略显“怪异”。

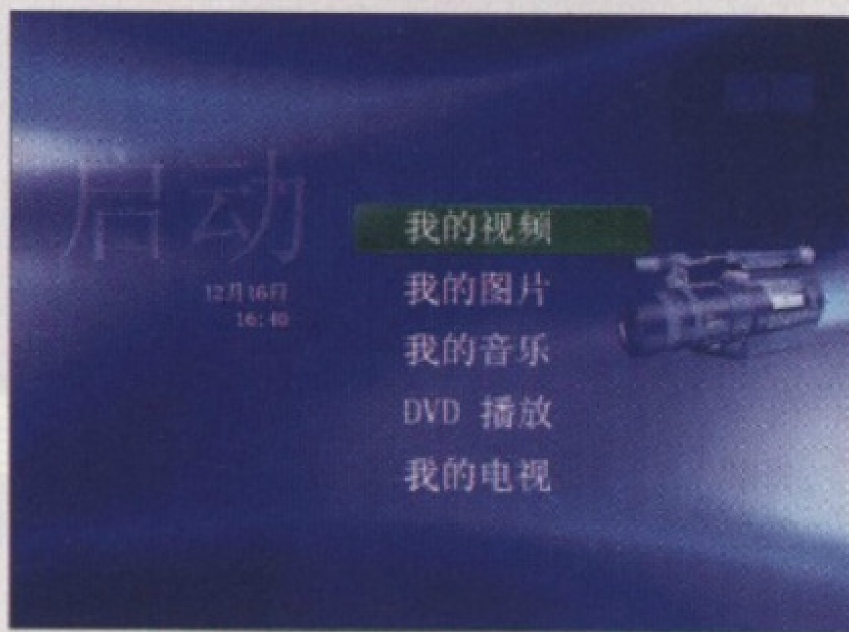
在SYSMark2002测试中，卓越影音王E取得了278分的总成绩，其中互联网内容创建与办公软件测试项目得分分别为376和206；QuakeⅢ（HQ，1024×768）为103.6fps，完全能达到流畅效果，玩CS更不在话下；3DMark2001SE成绩为5416分，能满足基本要求。

## 走向成熟的家电模式

品牌机在随机正版软件的配置上有着传统优势，便捷的多媒体功能更让众多“电脑盲”体会到电脑的乐趣。2003年“家电化”成为品牌电脑厂商追逐的热点，方正也在这方面投入了很大精力，我们在这款新的卓越影音王上看到一个比较成熟的家电模式。


丰富的软件配置

方正科技将其家用电脑的家电模式称为“方正欢乐家庭媒体中心”，这个媒体中心构建在Windows XP操作系统之上，需要启动传统意义上的操作系统后才能工作，这和联想的LEOS模式（基于简单实用的独立操作系统）还有一定差距。但据方正技术人员透露，类似LEOS的家电模式也将在方正未来的产品中出现。



方正欢乐家庭媒体中心界面。

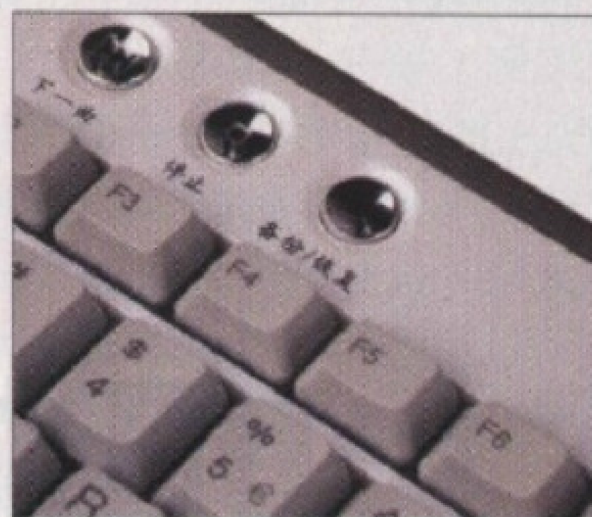
进入欢乐家庭媒体中心只需点击桌面图标，随后的操作完全可通过遥控器进行，界面清爽、简洁，操控简单。欢乐家庭多媒体中心对视频、图片、音乐、DVD及电视五大内容提供支持。试用过程中我们感受到它的便捷和实用，对于那些电脑操作不甚熟悉的用户，这的确是一个很好的选择，我们也可将它放入启动菜单，每次开机都可自动进入欢乐家庭媒体中心。

送测样机还附带了不少软件，包括“东方大典”、“方正鼎点娱乐室”、“诺顿杀毒软件”、“银河证券”、“东方影都”、“方正系统恢复精灵”等。值得一提的是，该样机采用了Windows XP Media Center Edition，据介绍正式产品会预装Windows XP家庭版+方正欢乐家庭媒体中心软件，不过并不影响具体功能的实现。

## 重要的一键恢复功能：恢复精灵

作为恢复光盘的替代品，一键恢复功能利用大容量硬盘的富余空间为系统制作备份，其作用及原理和我们熟悉的GHOST软件有异曲同工之妙。

方正科技研发的一键恢复被命名为“恢复精灵”，出厂状态下厂商会在硬盘上预留3GB作为备份空间，恢复精灵通过软件和BIOS里的特别程序进行工作。使用前需要确保硬盘上预留有空白空间，以免丢失重要数据，接下来是在Windows XP下安装恢复精灵软件，完成后即可对当前操作系统和软件进行备份：进入操作系统，按住键盘上的“备份/恢复”功能键2～3秒，按提示进行备份工作，我们建议用户正式开始使用新电脑前就对整个系统进行备份。


“备份/恢复”功能键用于一键恢复。

还原已备份系统则比较简单：在系统自检时按住键盘上的“备份/恢复”功能键，按提示恢复即可。由于恢复精灵只能对C盘进行备份，因此用户安装操作系统时如果将系统盘放置在其他分区，就无法正常备份系统，这方面应加以改进。




### 工程师点评

方正卓越影音王E系列的分体式设计构思独特，力求让用户“忘记”电脑在大脑里的传统印象，并有机地与“影音”特性结合在一起，相对以往方正电脑“方方正正”的外观设计可算得上一个不小的进步。该系列产品的性价比也不错，比较符合普通家庭。



厂商：三星电子
上市：2003年12月
售价：1150元
附件：保修卡、底座、电源线、快速安装
推荐：普通家庭用户
咨询电话：800-810-5858

炫目度：
口水度：
性价比：


晶合实验室 别理我

# TCO'03的平头先锋——三星773DFX显示器



TCO'03标准的推出促使显示器厂商再次对其产品线进行更新，三星电子无疑是最为积极的厂商之一，其17英寸、19英寸CRT显示器都很快推出了升级产品。这款三星SyncMaster 773DFX便是DFX纯平系列里最新的一款，带宽为110MHz，行频30～70kHz，场频50～160Hz。

测试前我们登录三星中文网站下载该显示器的相关文档，但该文档目前只有英文版，且没有提供中国地区的服务联系方式，建议厂商进行有针对性的修改。三星没有提供773DFX的驱动，虽然这不是一款针对专业领域的显示器，但我们认为，随着数码相机的普及，显示器驱动中的色彩配置文件还是很重要的。

773DFX的外壳采用比TCO'99要求更严格的环保塑料，手感很好，整体做工非常精细；它的正面边框采用窄边设计，显得很紧凑，也让显示器在视觉上有较大的显示面积；边框4个角一改过去DFX系列棱角分明的传统样式，用圆弧替代，短管机身和自然圆滑的过渡也使得该显示器整体上更加柔美、富有线条感。三星773DFX的底座安装起来很轻松，卡口力度合适，虽然只是一个小小的细节，却反映出设计、制造的态度和水平。



圆润的边角，TCO'03标志

显示器正下方"一"字排列的是OSD键和开关，简洁而明快。三星显示器的OSD操控一向不错，4个按键功能明确，手感较好，但键距稍大，手指来回运动容易疲劳。773DFX和过去的DFX系列在OSD调节方面的最大不同，在于增加了对图像编辑用户非常重要的sRGB功能。




sRGB功能

sRGB是一个微软和HP制订的色彩标准，采用这个标准的显示器、打印机、电视、扫描仪等设备能在色彩表现上保持一致，Internet采用的色彩标准就是sRGB，其目的就是为了保证最终显示效果能"所见即所得"。进入773DFX的OSD菜单中的"高级"模式，选择"色温"，里面就有sRGB模式。此外，773DFX还提供了2个预设色温模式（6500K和9300K）。需要注意的是，由于sRGB是欧美人制订的，所以其"所好"自然以欧美人为标准，其色温近似于6500K，相对我们东方人喜爱的9300K，整体看上去偏暖；而且在这种模式下，显示器的亮度和对比度为固定值，不可调节。

由于绝大部分中国用户使用的都是9300K色温，因此我们的测试也以该设置为标准。773DFX提供了很丰富的几何调整选项，仔细微调后我们能将几何失真控制在很小的范围内，基本上不会影响使用。773DFX的呼吸效应较明显，但尚在可接受范围内。目前很多中低端纯平显示器都有偏色现象，773DFX也不例外，靠近右边框的地方有些偏蓝，一般情况下不易察觉，但在全白和全蓝屏幕下能看出。773DFX的收敛（会聚）处于同档次产品中的平均水平，水平方向问题更突出一些，OSD菜单中也没有相关调节，选购时应仔细观察。

晶合实验室测试联盟




## 工程师点评

773DFX的聚焦能力尚可，中间好于四周，不过即使是较小的文字也能清晰显示，摩尔纹也控制得很好，对文字工作者来说它还是合格的。它的sRGB设置对口袋不鼓的图形爱好者还是很有吸引力的。

这是我表达没头屑的方法，
你，可以吗？




(1990)卫妆准字29-XK-0020号



**厂商：** 明基电通（BenQ）
**上市：** 2003年11月底
**售价：** 1080元（书法版、普通版980元）
**附件：** USB连线、驱动/软件光盘×2
**推荐：** 时尚家庭、有快速扫描需求的用户
**咨询电话：** 010-88516888

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

# 书法与科技的结合——明基5250C扫描仪

个性和时尚成为2003年末的主角，书法版5250C扫描仪是明基最新推出的家用扫描仪，浓郁的书香味写在它的“脸”上，绘有中国草书的顶盖、纯白色外壳及简单的外形设计，给人宁静祥和之感。

同样印象深刻的还有明基5250C纤薄的机身，它并不需要电源供电，USB接口能提供所需电流；带有方便直立放置的底座，节约了桌面空间；设置了5个快捷键，可直接将扫描的内容输出至文件、邮件、文字识别软件、应用程序或直接打印。按下快捷键后基本不用处理扫描过程，属于“傻瓜式”操作。

明基5250C是一款采用CIS感光元件的扫描仪，优缺点都比较突出：和常见的CCD型扫描仪相比，它身材纤薄、功耗极低，色偏较小，模块化设计使得成本较低，没有开机后最佳成像的等待时间；弱点在于扫描景深极小（几乎没有，无法扫描实物）、色彩不够丰富。为了弥补先天上的不足，明基为它配置“微雕二代”技术，它通过在CIS感光组件上运用独特的镀银技术，使其感光度超越同类产品，色彩、细节都有提高。



易用的快捷键

由于明基5250C是景深较小的CIS型扫描仪，测试时我们尽量将扫描样片弄平、压紧，但实际上或多或少会有一定影响。它的色彩还原好于以往的同类产品，色彩的层次感较好，过渡自然（“微雕二代”色彩增强技术在这里起了不小的作用）；细节方面表现一般，无论在低dpi还是高dpi下都给人不痛不痒的感觉。该扫描仪的光学分辨率为1200×2400dpi，并支持19200×19200dpi的插值扫描，但意义不大。


丰富的调整项目

明基的MiraScan 6驱动软件界面很好地将易用性和专业性结合在一起，普通用户只需简单设置一下自动模式，就可将随后的工作交给软件处理，同时软件也提供了更为详细的手动条件选项，包括色彩平衡、亮度对比度、色彩曲线、色阶、色相、饱和度等。MiraScan 6提供了照片自动倾斜矫正和自动选取功能，很大程度上方便了用户，扫描多张照片时即使歪斜放置，也能得到经过倾斜矫正后的图片（测试中照片识别率和矫正准确率很高）。


附赠的各种实用软件。

5250C采用了USB 2.0接口（Hi-Speed规格，支持480Mbps），扫描速度很快，我们用一张普通的5×3.5彩色照片和一张A4的样片进行了不同分辨率下的扫描测试，成绩如下表。随着分辨率的提高，扫描时间逐渐增加，特别是大篇幅扫描时，但即便是极端测试（1200dpi A4扫描，最终文件大小达690MB），速度也完全能接受。

**扫描时间测试表：**

| 分辨率 | 300dpi | 600dpi | 1200dpi |
|---|---|---|---|
| 5X3.5照片 | 52秒 | 54秒 | 1分1秒 |
| A4样片 | 1分44秒 | 2分21秒 | 3分3秒 |

5250C附送了汉王OCR 5.0增强版，这是一款文字识别率较高的OCR软件，扫描仪与它的配合也比较好。测试过程中我们发现彩色扫描方式的识别率要高于黑白扫描方式；明基独有的MergeMagic（拼接精灵）能进行简单的图像拼接工作。驱动光盘还有不少简单实用的图像编辑和制作软件，如Arcsoft Photobase、Arcsoft PhotoImpression、ABBYY FineReader Sprint……易用性较强。






## 工程师点评

这款产品在易用性和外观设计上是成功的，扫描效果尚可，但目前的售价有些高。

Game.Olympia of China

# 中国amw电子竞技联赛2003

# 完美落幕

唯一指定电脑

**amw专业网吧机**

倾力支持中国电子竞技

GOC
中国amw电子竞技联赛
Game.Olympia of China
2003







amw ATi ELSA Western Digital

amw杯暴雪冰封王座全球精英赛中国大陆地区与中国香港地区选拔赛,唯一指定电脑：amw专业网吧机,唯一推荐显示芯片：ATI,唯一推荐显示卡品牌：ELSA,比赛专用硬盘：西部数据万转企业级SATA WD Raptor硬盘

过365个清晨与黄昏　在岁末迎来我们的生辰　经过2003年的春华秋实　最终决战又在紫金之颠

中国amw电子竞技联赛2003的烽烟已在全国燃遍，汇聚16个赛区的中国电子竞技精英的最终全国争霸赛已顺利落幕，"amw杯"暴雪《冰封王座》全球精英赛中国大陆地区与中国香地区选拔赛也同时结束，优胜者将携手远赴韩国汉城，成为新一代中国电子竞技的英雄！

办单位：东莞裕明电子科技有限公司
中国联通有限公司
奥美电子(武汉)有限公司
办单位：GAME165联通游戏网
中国游戏玩家俱乐部
办单位：上海技展信息科技有限公司

WWW.GOC2003.COM
WWW.AMW.COM.CN























**厂商**：北京东方友人经济信息咨询有限公司
**上市**：2003年12月
**售价**：38元
**附件**：说明书、下载课程所需的激活卡号
**推荐**：英语口语爱好者（生存英语）、专业商务人员（商务美语）
**咨询电话**：010-96096518-0

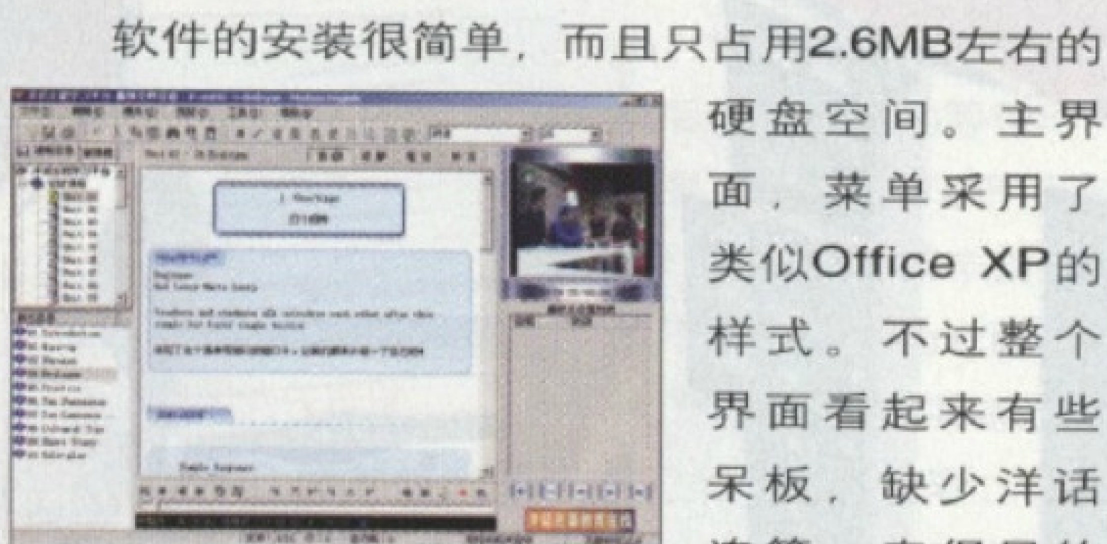
炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 贫农

# 双管齐下——洋话连篇个人全能学习平台

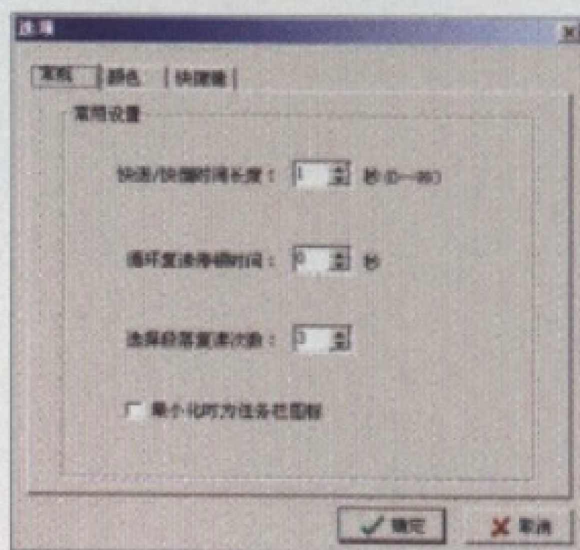
随着全球化时代的到来，英语已成为21世纪高素质人才必不可少的基本技能，与之对应的英语培训市场也越来越火爆，越来越多的人将目光投向了这块巨大的市场。以电视节目《洋话连篇》而扬名的东方友人公司推出了自主开发的英语教学系列软件——洋话连篇个人全能学习平台，以此增强在远程教育上的竞争力。该系列产品包括商务美语零起点、初、中、高级，生存英语零起点、初、中、高级共8套英语教学软件，每套售价都是199元。此次送测的生存英语揭密版和商务英语揭密版，相当于上述系列产品的简装版。

软件的安装很简单，而且只占用2.6MB左右的硬盘空间。主界面，菜单采用了类似Office XP的样式。不过整个界面看起来有些呆板，缺少洋话连篇一直倡导的活泼新鲜的特色。界面左侧是课程分类，课程名称采用编号方式，不利于快速分辨课程内容。中间部分显示教纲、讲解等，右侧则用于播放课程的录像。


朴实无华的主界面

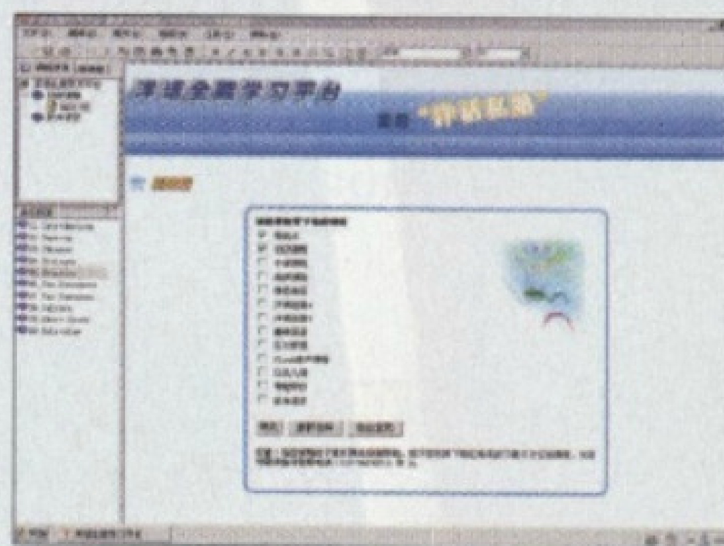
洋话连篇在授课方式上，针对不同阶段安排不同的教师，如生存英语初级由中方教师双语授课，中级由外教英语教学；商务美语高级部分是一中一外两位老师搭档授课。教学模式则采用洋话连篇最擅长的情景英语教学法，每节课都有一个实用场景，坚持采用“角色扮演”的方式让用户轻松学习。不论教纲、讲解还是视频，都略去了枯燥的语法分析，着重培养“生存”概念，强调交流的实用性。

软件也在交互性上做了一些尝试，界面中部上方设置了“教纲”、“讲解”、“笔记”和“听写”4个功能键。教纲和讲解就不必说了，都是对应视频课程的文字内容，笔记和听写两项功能实际上就是一个简单的文本编辑器，实用性不强。


软件设置界面

为了方便用户针对课程的难点反复观看，软件还加入了断句功能，也就是媒体播放软件中常说的时间标签，而且用户还可为每个标签增加说明文字。另外，软件还可根据用户的设置自动把课程分为若干部分。播放功能比较齐备，除了复读功能，还可以录音并将自己的发音与教师的发音作对比，不过这款软件不具备自动对比功能，而且也无法在界面中播放以前录制的音频文件。

揭密版中包含的课程较少，不过用户学完之后还可以上网下载新的课件，洋话连篇每个月都会提供一定数量的新课件供用户下载。方法也很简单，在洋话连篇的网站上注册一个用户名，然后用说明书中的密码激活账号即可下载。


下载课件的操作在主界面中就可完成。

综合上面的介绍可以看出，此款软件的互动性较弱。不过洋话连篇在课程设置及教学模式上的优势还是得到了很好的发挥。另外，该软件的激活密码可用于多个用户，不利于对软件版权进行保护。





## 工程师点评

这套个人学习平台在操作的简便性上表现不错，但在内容的表现力上与《洋话连篇》的电视课堂相比尚有提升空间，且软件的互动性有待加强。

# 机器翻译 路在何方

■本刊记者 发条龙猫

## 前言

几年前我帮弟弟在网上找到一个生僻游戏的英文攻略，至今还记得，里面“Boss Fighting”被当时红极一时的地球村全文翻译软件翻译成“老板打架”。玩过游戏的人都知道这应该翻译成“头目战”或直接译成“Boss战”。如果当时翻译水平比较低是因为受到技术发展、计算机机能限制等诸多因素的影响，那么几年后的今天，同样一句“Boss Fighting”，用现在某主流翻译软件翻译的结果是“好斗的老板”、“老板的战争”。由于语境的特殊性，“Boss”没有被正确翻译可以理解，但最关键的一点，这些翻译软件始终没有把战争的对象搞清楚。

再说一个例子，“想象”一词在汉英词典中，可以翻译成“imagine”、“fancy”、“conceive of”、“think of”、“conjure”、“dream”“envisage”、“envision”等单词。前几天记者突发奇想，把一条新闻从中文翻译成英文。还是那套主流翻译软件，屏幕一闪，一长串看似专业的英文词直泻出来，当我从里面费力地找到“想象”这个词时，它已经被硬生生地翻译成了“think elephant”（想大象）。

这两个细节都是记者无意中发现的，当时只是一笑了之。今天写这篇文章的时候突然想起，意识到这反映出许多问题。这些号称翻译正确率可达百分之几十，被我们一直寄予厚望的机器翻译软件甚至连很多最基本的要求都达不到。这样的翻译水平对不对得起我们付出的钞票和满怀的希望？是我们的要求过高，还是这个行业本身遇到了麻烦？本文的目的就是让读者更清楚地了解机器翻译这个特殊学科的来龙去脉，并从行业的角度阐释如何面对并解决目前机器翻译界遇到的种种问题。

## 从头说起

### 机器翻译概念及原理

机器翻译（machine translation），又称机译（MT），是利用计算机把一种自然语言转变为另一种自然语言的过程。用以完成这一过程的软件叫做机器翻译系统。

目前机器翻译主要有两种形式，MT和TM。MT（machine translation）就是我们常见的基于规则的机器翻译软件，如金山快译、东方快车等，其主要用途是为了帮助英文不好的用户提供翻译参考，但准确性不高。MT的关键技术有4个方面：单词分析、语法分析、意义分析和文理分析。它的工作过程是，先把语句分成几个单词，通过存放于机器数据库内的电子字典查清词义，根据语法规则分析语句的意思，并把它变换成概念构造，然后借助语言模型生成目标语言。尽管从原理上来看，要实现这一系列步骤并不困难，但由于语言的特殊性和多样化，以及人工智能技术发展水平的限制，目前要做到不同语种间正确互译是不可能的，这也是为什么现在的机器翻译软件无法满足人们的要求，翻译出来的结果往往令人啼笑皆非的原因。



译星迈出了中国机器翻译软件商品化的第一步。

研究人员发现MT遇到的瓶颈，便决定在人工智能技术不会有重大突破的前提下，绕过技术上的难题，另辟蹊径，利用其他手段发展机器翻译，这就是TM（Translation Memory，翻译记忆），如雅信CAT、塔多思等。TM主要面向专业翻译人员和机构设计，以翻译记忆和人机交互为核心，主要是为了帮助专业翻译人员提高翻译效率，减少重复劳动，降低翻译成本，要求使用者具备独立的翻译能力。TM绕开了语言学的瓶颈，其原理是基于数据库，将翻译过的所有材料以句子为单位存入数据库。翻译时系统会自动对电子文档进行分析，100%匹配的句子可以自动替换，部分匹配的句子可根据匹配度提出翻译建议，新句子则通过系统提供的翻译建议进行人工翻译。而每次翻译又为以后积累句子。对于新用户，系统会给他提供诸多专业词库，并能将以前的翻译作品进行回收存档。科学研究表明，翻译中的重复工作量约为30%，TM翻译软件使“相同的句子永远不需要翻译第二遍”，从而提高了工作效率。

从20世纪40年代电子计算机诞生之日起，世界上的许多国家就开始了对机器翻译的研究。但是，由于受当时计算机能所限，以及这项技术本身既涉及到语言学又涉及到计算机技术，所以很长一个时期毫无建树。鉴于此，1966年美国国立科学院成立的自动语言处理咨询委员会（the Automatic Language Processing Advisory Committee）发表了一份在机器翻译界被斥为“臭名昭著”的ALPAC报告。报告中主要说的是：经过调查，机器翻译速度慢，准确率差，比人工翻译费用高得多，在近期或可以预见的未来，开发出实用的机器翻译系统是没有指望的。此报告一出，导致各国纷纷停止了对机器翻译研究的经费支持，对机器翻译研究造成了很大的损害，直到70年代中期机器翻译才开始在世界范围内复苏。虽然大多数专家学者都把“臭名昭著”这顶帽子扣在这份报告头上，但从目前机器翻译的水平来看，这份报告提出的观点似乎正是今天的现实，这不能不说很具有讽刺意义。

## 机器翻译在我国

我国从20世纪50年代便开始研究机器翻译，是世界上最早研究机器翻译，并拿出成果的国家之一。机器翻译研究从一开始就受到了国家的高度重视，1956年被列入当时的《科学发展纲要》，以后则列为“六五”、“七五”以及“863”等重大科研项目。

中国最早的机器翻译系统是俄汉翻译系统。据一位不愿透露姓名的中国社会科学院语言所资深专家（文中以“语言所专家”表示）回忆，由于当时与苏联交好，便把俄文翻译作为主要发展方向。最早的成果是1959年，作为建国十周年献礼，中科院语言所和计算所合作在全国仅有的一台苏联帮助制造的104型电子管计算机上翻译了10句俄语。对于现在来说，翻译10句话实在微不足道，但在当时却是迈出了非凡的第一步，因为那是中国人第一次亲手证明了计算机不仅可进行数学运算，还可进行逻辑运算。

第二套机器翻译系统仍然是俄汉翻译，主要用在机床制造领域。语言所专家表示，这反映了当时的工业水平。这个系统的辞典、语法规则都比较详细，几乎涵盖了俄语的所有语法现象。可惜的是，这套系统还没等到上机实验，“文革”开始了。直到最后，这套系统也一直也没能从文档材料变成真正的应用程序。“那套系统的语法分析水平已经相当高了，甚至比美国还要高。”老专家不无惋惜地说，“因为欧美语言之间的语法规则比较相似，很多情况下只要实现词对词翻译就可以，但中文语法与它们却千差万别，所以我们实现的难度比它们大得多。”

“文革”开始后，研究人员们上山下乡，机器翻译研究也就一直处于搁置状态，直到1972年才重新开始。当时中科院、北京外国语大学、中国科技情报所以及各部委的情报部门共同参与了国内第一套英汉翻译系统的开发。这套系统被用于翻译国外文献的题录，但因为当时对英汉翻译还不熟悉，所以效果并不理想。

“文革”结束后，机器翻译的研究工作逐渐恢复正常。1980~1985年，中国社会科学院语言所与军事科学院合作开发了JFYⅢ翻译系统，这是全国第一套全文翻译系

统，主要用于军事科学用语的翻译。这套系统获得了国家科技进步二等奖和军内进步二等奖。20世纪80年代末，研究人员在这套系统的基础上加入了大容量词典，并在语法上进行了一些改动，最后卖给了中软公司，这就是译星的前身。从20世纪90年代初译星商品化的成功开始，中国的机器翻译界开始逐步进入发展热潮期。

## 热潮的兴起

现在回顾机器翻译在国内的发展轨迹，可以发现20世纪90年代那股热潮的形成并非偶然。我们可以发现，这个行业一直在和中国的IT业共同发展前进。

译星最先迈出了中国机器翻译软件商品化的第一步，接着，中科院软件所的"863"成果——智能型英汉机器翻译系统（即快译通）以470万美元的价格卖给了香港权智集团。两次市场运作的成功对于国产软件商品化具有开拓性的意义，它们极大地刺激了整个国内软件市场，也为日后机器翻译形成行业起了很大的推进作用。

技术角度上，无论是国内还是国外，那段时间都处在一个技术思潮的攀升阶段。"当时机器翻译的整体水平在世界范围内都上了一个新台阶。"微软亚洲研究院自然语言组主任研究员周明博士说。"以前的机器翻译软件都没有图形用户界面，即使用户有需要，繁琐的命令行界面也让大部份人望而却步。随着软件业逐渐成熟，图形界面给了用户极大的方便。因为界面友好，软件变得易于使用，就算技术上没有真正的创新，也会让人们更加乐于接受。"



微软亚洲研究院自然语言组主任研究员周明博士。

计算机在国内的逐渐普及，给机器翻译的发展创造了条件。语言所专家对记者说："20世纪80年代末，90年代初是中国计算机发展的一次商业运作高潮期，个人电脑从那个时候开始出现在人们眼中。由于当时计算机对人们来说还非常神秘，人们对计算机的认识还很肤浅。机器翻译软件的出现，使人们第一次知道计算机还能做这样的工作，以为能够完全能代替人来完成翻译工作。"然而，对计算机产品不了解并不能怪在国人头上，他说："那时候想买计算机是很困难的，甚至需要特批。北京当时根本买不到，我们在深圳和广州等了一个多月，才弄到四台286，对于普通百姓来说，就更不用指望了。"所以，一旦出现一个突破口，人们对新鲜事物的好奇心，对知识的渴求，以及对高新技术强烈的求知欲必然造就一个井喷式的发展状态。

从国内的大环境来看，当时又逢互联网刚刚在国内兴起，中文信息还很少，用户非常需要翻译软件来辅助他们快速阅读英文信息。而像Photoshop、3DS、CorelDRAW、AutoCAD等大型软件在国内还没有中文版，对于英文水平不高的用户来说，只能通过第三方途径将其汉化才能正常使用。

然而，在某种程度上，这种发展带来的影响未必是积极的。人们的计算机知识水平并不一定会随计算机的普及而上升，突如其来的所谓知识风暴很可能让人们把原本就神秘的计算机看得更加神化。正如这位专家所说，人们以为计算机什么都能做到，以为机器翻译软件完全可以代替人的工作。这样，机器翻译一旦达不到人们想象的水平，人们对它的信心就会一落千丈，而事实也证明了这一点，这将在下面的文章中逐步说明。

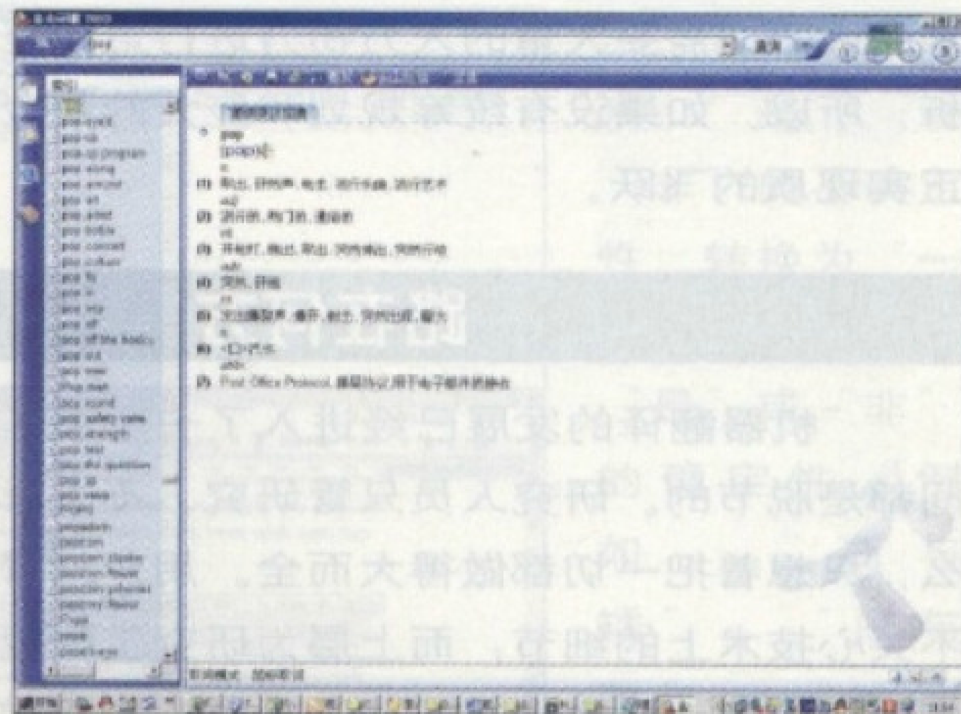
## 盛极而衰？

当译星们掘到第一桶金的时候，软件厂商们尝到了机器翻译软件市场的甜头。我们经常看见这样一种现象，一旦出现一个能赚取利润的点，许多厂商便一拥而上，全然不顾自己的技术水平和市场的消化能力。交大铭泰信息本地化事业部的副总经理闫栗丽在接受记者采访时说："在机器翻译软件最高潮的时期，各厂家为了争夺市场，采用一些过分的宣传误导了用户，有的甚至说自己的翻译准确性达到了90%以上，这导致了用户对翻译软件期望过高，而实际使用时又失望过大，用户对机器翻译软件产生了不信任感，导致整体市场口碑下降，用户满意度越来越低。"

机器翻译作为一门横跨语言学与计算机技术的边缘学科，不是每个厂商都有能力开发的，但市场上满天飞的机译软件又是哪来的？语言所专家透露，其实很多软件都是厂商请研究所帮助开发的，经过一些后期加工，换个界面，打上公司的标识，就堂而皇之地摆上了货架。

据那位专家回忆，当年北京高立公司请他主持开发了一套机器翻译软件，该软件是国内第二套全文翻译系统（第一套是译星）。高立公司靠这套软件赚了五六十万，接着又以15万美元的价格将该软件的非买断使用权卖给了香港伟易达公司。后来国家星火计划看中高立公司的发展前景，贷款120万给它。然而高立并没有把这笔钱花在继续研究这套软件上，而是投资做了出租汽车公司。再后来因为内部原因，高立公司解散，软件也就没再做下去。这是一个典型事例，一些厂商并不是为发展技术而做产品，而是只把眼光放在赢利上，什么赚钱就投资做什么，等到钱赚够了，公司或者停滞不前，或者把眼光投到其他更能赚钱的项目上去。即使在今天，这种情况也并不少见。

雪上加霜的是，20世纪90年代是盗版软件在国内横行的高峰期。盗版直接损



金山词霸一类的词典类软件似乎更受用户欢迎。

害了开发商的利益，正版软件销量的影响导致开发商没有足够的资金投入做出更好的产品。闫栗丽说："市场竞争在1998年到了白热化程度，1999年底开始恶性竞争，厂商不得已打起了价格战。一些实力薄弱的公司无力支撑，退出市场。而剩下的公司虽然保住了市场份额，但由于破坏了正常的价格体系，市场整体的价值减少，相对成本提高，利润越来越低，在这种情况下，开发商对市场调研和技术创新的投入都要缩减，产品的进步自然也就越来越小。"

另一个很严重的问题是市场需求与研究水平不成正比，"现在的市场没有当时那么热，一个很大的原因是有很多更新鲜的东西吸引消费者的眼球。当时的软件种类很少，每推出一种就会受到很多关注，现在就不同了。"周明博士谈到这一点时表示。"但是，这也与用户眼光的提高有关。这些年机器翻译的水平并没有明显提高，与20世纪90年代相比，那个时候水平比较低，技术上一个台阶是比较容易的，现在想要再上一个台阶就难了。"当人们发现机器翻译根本达不到自己的理想，这个市场自然也就被冷落了。

机器翻译技术本身存在的问题是阻碍其发展的硬伤。目前不仅在中国，整个世界范围内机器翻译技术都没有很大的突破。试图用机器通过有限的规则和语料提高翻译准确性，在短期内无法实现。在语言智能化研究理论不成熟的情况下，MT软件研究在技术上碰到瓶颈，无法解决一个单词在不同语言环境下的词义选择问题，同样也无法在复杂多变的语境中正确选择语法规则，因此，翻译水平无法实现明显提高。我国著名计算语言学与机器翻译专家董振东说："人尚且做不到什么都能翻译，何况机器。专业翻译人员，包括一些有名的翻译家都会在翻译上犯错误，只是人类会掩盖，即使翻译出来的东西是错误的，他也会保持语句的通顺，给人正确的感觉。而机器不会这么做，有什么错误都会直接显示出来，这也是机器翻译让人感觉错误百出的原因之一。"

从行业的角度，闫栗丽说："虽然每年国家和开发机器翻译软件的企业都在投入大量的经费进行机器翻译研究，但是科研机构的研究大多偏重于理论，很少有实际成果应用于市场，而企业自己投入研发的经费也有限，大家各自为政，都在重复地进行低水平投入，技术彼此都不公开，各自为政，技术成长缓慢。语言研究是一个需要庞大投入的工程，单纯依靠算法的改进是无法实现实质性的技术突破的，需要大量的人力物力进行语料整理、加工和分析，所以，如果没有统筹规划和庞大的资金支持，很难真正实现质的飞跃。"

## 路在何方

"机器翻译的发展已经进入了一个误区，各级人员之间都是脱节的。研究人员只管研究，不去考虑用户需要什么，只想着把一切都做得大而全。用户只管使用软件，并不关心技术上的细节；而上层为研究工作投资的一方对技术也不了解，结果往往就是听见用户抱怨软件不好用。"董振东对记者说。"所以在一次会议上，我提出研究人员应该到用户中去，了解他们到底需要什么，从研究角度进行技术重组，而不应该一味地研究技术。对于翻译人员来说，他们需要的是帮助，而不是引导。机器应该充当的是跨语种信息处理工具，而不是代替人进行自动翻译的工具。"

发挥机器翻译的自身优势也是决定机器翻译未来走向的重要因素之一。机器翻译的质量虽然不能和人相提并论，但有许多优势是人所不具备的，最有趣的例子是前不久，董振东先生告诉记者：美国要开发一种口语翻译机，专门用来审讯与美国人语言不通的塔利班俘虏。如果用人来做翻译，由于语言不通，即使翻译被塔利班收买，对美国人信口胡说，美国人也不会知道，而机器就不可能出现这种情况。这机器现在有没有发明出来，能到什么翻译水平还不得而知，但这至少是一个相当好的发展领域。此外随着计算机处理速度的不断上升，更多优点正在被逐渐体现出来。比如计算机在翻译一些固定格式的文档时，可以自动将内容按照格式输入，并且可以生成多种语言，在这一点上，人肯定无法与机器相比。

### 利用现有技术，充分结合市场

国内机器翻译的现有技术水平并不比国外差，但为什么国外的一些翻译产品，如德国塔多思（TRADOS）能在国际上处于领先地位？塔多思是典型的TM类软件，其核心产品Translator's Workbench（翻译工作平台）直接和微软Word集成，界面友好，此外还有强大的网络共享、术语管理、翻译项目管理，以及格式转换处理功能，为专业翻译领域提供了一整套解决方案。它们按照专业细分市场，为不同的客户进行定制翻译，这正是国内机器翻译行业的薄弱之处。几乎所有的厂商和研究机构都在追求大而全，以为能够满足各种客户的需求，其实不然，这不仅是博而不精，而且也造成了资源的浪费。董振东说："现在大家都不划分市场，却反过来打价格战，打来打去最后把自己给封杀了。其实现在国内本地化市场很大，把市场切碎，对目标进行细化是非常必要的，这正是国外软件的成功之处。翻译人员不是万能的，他可能只翻译法律，或者只翻译医学，所以只要按照用户的需求进行开发，就会收到很好的效果，又能避免资源浪费。"


我国著名计算语言学与机器翻译专家董振东先生。

从技术上来说，TRADOS能做到的，我们完全能做到，但它的成功并不仅仅是靠技术，而是其按专业定制、细分市场的营销模式。董振东说，"机器翻译系统说到底还是应用系统，就是应该把我们现有的技术让人们应用起来，没有用到的技术就真的是没有用的技术，金子只有被放在市场上才能体现出价值。这和单纯发展理论不同，研究人员不仅应该知道怎么去研究，还要知道用户需要什

么，根据用户需要的改变随时改变自己的研究方向，要学会培育市场，引导市场。加入WTO之后，市场的面变宽了。现在最重要的就是把我们现有的技术优势发挥出来，进行重组，而不是什么都做。机器翻译这个行业一定要先开拓市场，让市场形成良性循环，而不应该一味地向国家伸手要钱，久而久之这样下去，国家就会对此失望。”

塔多思是TM软件中的佼佼者。

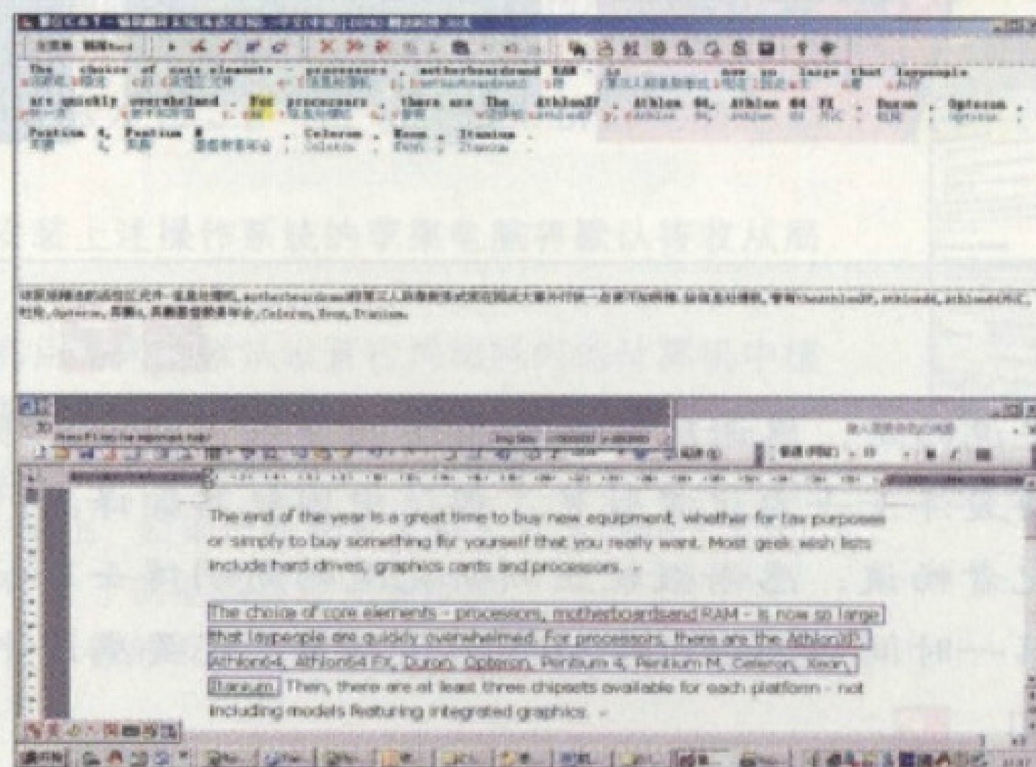
周明也表示，应当把技术和应用相结合，关键是如何把现有资源利用起来。用户考虑的方面有很多，价钱、方便性和需要程度等。中国的人口基数虽然很大，但真正对此有需求的人并不多。只有十分需要或者十分便宜，才有购买的可能。中国人对价钱比较在意，而且有从众心理，如果大家都买，自己也要买。但这不意味着要打价格战，价格战不利于市场的良性发展，质量、服务和信誉度才最被用户看重。高端产品取决于软件水平，而低端则取决于价格，做好低端市场是非常必要的。在线翻译是一个很重要的发展趋势，虽然在国内愿意付钱使用这项服务的人还不多，但如果解决了收费问题，这种不需要个人进行维护的翻译系统的前景还是十分被看好的。他认为，随着中外交流的发展，中国GDP的持续增长，PC和手机用户的增加，internet的高速发展，语言翻译、手机翻译、互联网翻译（电子邮件、跨语言的查找和搜索引擎结果的翻译等等）、多语言写作和生成技术等等的需求会持续增加。这样，随着市场和收费系统的完善，翻译软件的销量会大幅度提高。

语言所专家指出，机器翻译市场必须要有正规的运作方式，一定要建立起自己的营销系统，并且要依靠大公司，否则肯定做不成大买卖。而翻译系统商品化的同时，研究方面仍然要继续。另外，要集中人力、物力、财力，把劲使到一处。这种探索性科学项目为了能够保证长期运作，必须要有国家资助，而且国家的投资应该投到专项上，并要清楚地知道，这笔投资应该用在哪，怎么用。中国的翻译软件和技术要想有更大的发展，就要培育产业。目前中国要迅速国际化、要很好迎接国际公司进入，最重要的途径就是发展本地产业，本地产业是否发达直接影响国家的综合竞争实力。通过改变营销和服务模式，使得用户可以更方便快速获得更为优质的服务，从而推动整个业界的创新和革命。

## 技术上如何突破

在现有的技术条件下，比较现实的解决方案是发展通过基于统计或基于实例的机器翻译方法。基于统计的机器翻译把机器翻译看成一个信息传输的过程，用一种信道模型对机器翻译进行解释。假设目标语言文本T是由一段源语言文本S经过某种编码得到的，那么翻译的目标就是要将T还原成S，这也就是一个解码的过程。基于统计的方法不需要对大量知识的依赖，直接靠统计结果消除歧义和选择译文，避开了语言理解的诸多难题。基于实例的机器翻译（如雅信CAT）是不通过深层的分析，而仅仅通过已有的经验知识，通过类比原理进行翻译。人类的翻译过程是首先正确分解输入句子，将句子分解为短语碎片，接着把这些短语碎片译成其他语言的短语，最后把这些短语合并成长句。每个短语碎片采取类比的原则进行翻译。这一方法的基本原理是：系统的主要知识源是双语对照的翻译实例库，每当输入一个源语言句子S时，系统找出和S最为相似的句子S'，并模仿S'的译文T'构成S的译文T然后输出。基于实例的机器翻译方法具有以下一些优点：系统中知识以翻译实例和语义词典等形式存在，可以很容易地利用增加实例和词汇的方式扩充系统；在利用了较大的翻译实例库，或者输入能和实例精确匹配时容易产生高质量的译文只要记忆库中存在外形同输入相似的句子，就可以进行匹配。而从语料库中获取的知识颗粒度比较小，对自然语言的刻画更为细腻、真实和准确。基于统计的机器翻译方法和基于实例的机器翻译方法都是使用语料库作为翻译知识的来源。机器翻译经过这么多年的发展积累，大规模语料库的获得要比以前容易得多，所以只要保持对翻译数据库的更新和维护，翻译效果就会随使用的时间增长而逐步提高。

虽然基于统计和基于实例的机器翻译实现起来相对容易，但终究不是从机器翻译的根本——人工智能技术上解决问题。“假设要从人工智能上有所突破，那只能在神经网络和模糊计算上寻找出路。”语言所专家这样告诉记者。神经网络是通过对人脑的基本单元——神经元的建模和联结，来探索模拟人脑神经系统功能的模型，并研制一种具有学习、联想、记忆和模式识别等智能信息处理功能的人工系统。神经网络的主要特征是：有大规模的并行处理和分布式的信息存储能力，有良好的自适应、自组织性，以及很强的学习功能、联想功能和容错功能。与当今的冯．诺依曼式计算机相比，更加接近人脑的信息处理模式。模糊计算则是描述模糊现象和处理模糊信息的计算方法。它把信息原来“是”或“非”的不确定性，转换为“一定程度”的“是”或“非”的确定性，例如：“高与矮”、“厚与薄”、“冷与热”、“年轻与

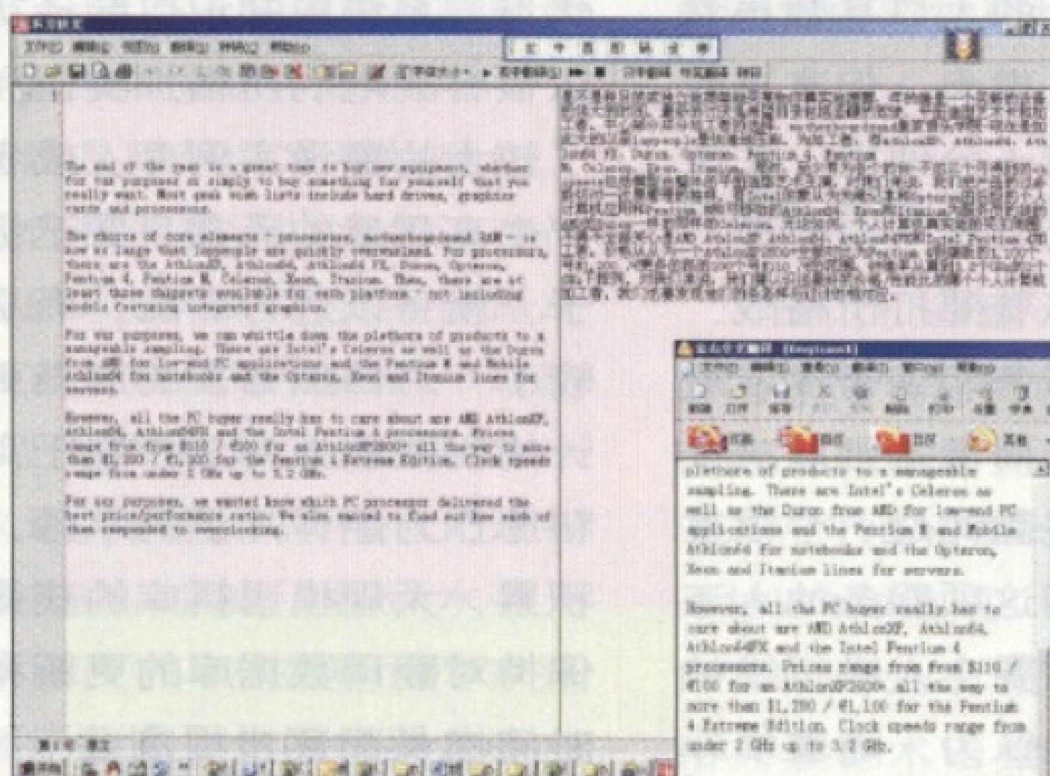


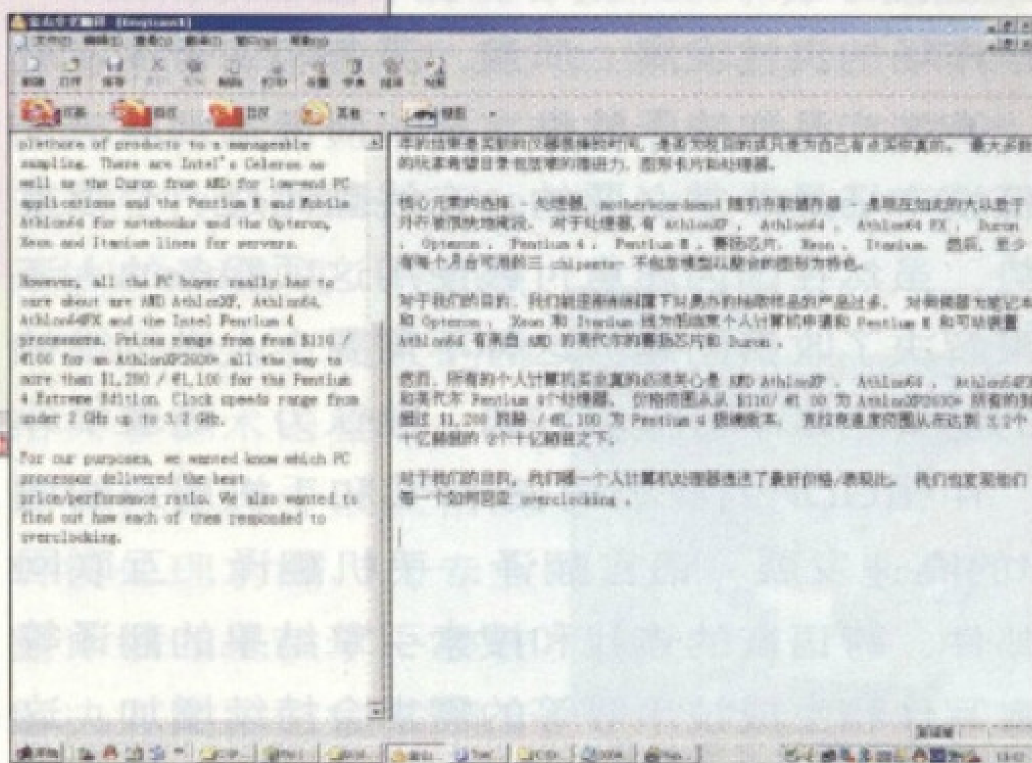
雅信CAT类的TM软件更适合专业翻译人员使用。

年老”，这些非量化的模糊信息，在模糊技术中用一个叫隶属值的基本单位来表述。对不同高矮、厚薄、冷热及年轻的“程度”，给出不同的隶属值，这样便可用定量的数学方法来表述和处理模糊信息。电脑不能处理非量化的模糊信息，是因为电脑依据的传统运算方法无法描述事物的模糊概念。人脑的模糊思维为电脑的发展提供了活的样板。为了探索人工智能，使电脑模仿人脑，进行更多的智力劳动，模糊计算便应运而生。可以看见，两者都是通过对人脑的结构和推理方式的模拟来实现计算机的智能化。“只有人脑才能和人脑相比”，这看似废话，对于机器翻译来说，却是技术上真正意义的突破口。

**用户如何选择**

我们把用户分成两种，普通用户和专业翻译人员。普通用户不希望使用相对复杂的TM，不想自己创建翻译数据库，他们不需要计算百分之几的准确率，只是想汉化一些非中文版的软件，简单翻译一下外国网站，或者简要了解一篇文章的大概意思，对于这类用户，金山词霸、东方快车一类的MT软件仍然是他们关心的对象。对于如何为这些用户解决问题，金山公司表示，2004年第二季度会推出新版金山快译和金山词霸。金山快译会加入更多的语法和语境分析，但与过去的产品相比，翻译效果不会有质的变化，原因仍然是业界整体技术水平没有提高。而交大铭泰则表示将保留东方快车、东方大典等产品线，但未透露何时推出新品，也未透露技术细节。铭泰强调的是面向不同用户，产品各有侧重点，但因为单机软件的利润比较低，所以未来将以为企业和厂商提供翻译解决方案为主要方向。按照厂商的话来理解，这类用户似乎只有3种选择：要么转而使用TM，要么继续忍受不能令人满意的翻译结果并等待技术上的突破，要么就用词典软件的屏幕取词。总之，在人工智能没有达到理想的高度之前，谁也没办法解决这个问题。作为业内资深专家，董振东也表示，MT类软件的翻译效果会随着技术逐渐提高而有一定改进，但不要指望会很快见到很大的提升。MT类软件还是有自己市场的，用户选择购买何种翻译软件，取决于用户的需求。作为普通用户，虽然准确性不高，但简单易用的MT类软件更适合他们。而对于专业翻译人员，他们需要更方便的辅助翻译工具，所以功能丰富，语料库庞大的TM是不二之选。这里并不存在孰优孰劣的问题，任何一种软件，只要能满足某一部分人需求就是好东西。





东方快车和金山快译是MT类软件的代表，更适合普通用户使用，可惜准确率不高。

## 尾声

在本文写作之初，董振东先生曾对记者说：“媒体对机器翻译关注的角度该改变了，不要总是摆事实。可以说机器翻译现在的水平与10年前并没有多少提高，10年后可能还是如此。可是消费者们不了解这个，看见媒体报道之后，发现技术没有进步，就会感到失望，更不会买产品了，这样对这个行业永远也不会有帮助。作为媒体，应该与厂商和用户形成良性循环，起到一个正确引导的作用，共同解决现有的问题。”

董振东先生所说的话是很有道理的，行业的发展离不开媒体的关注。然而，记者看到的却是，机器翻译的声音似乎已经在媒体上消失很久了。

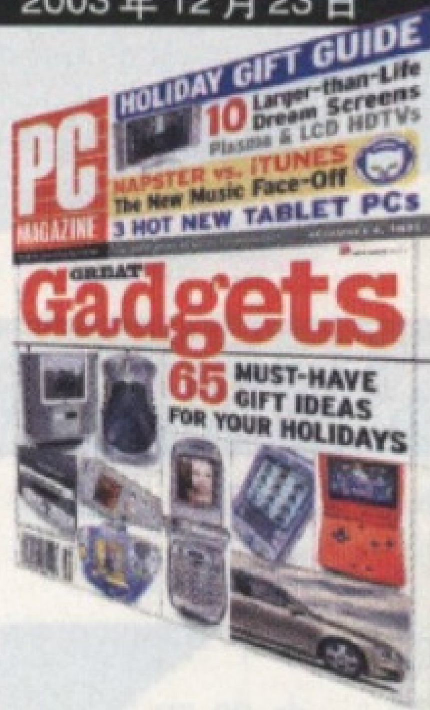



## 后记

最后我必须要说的是，感谢所有接受采访的专家。感谢董振东先生拿出午休时间接受记者采访；感谢中国社会科学院语言所的傅爱萍女士为记者引见了那位中国机器翻译界的老前辈；感谢那位不愿透露姓名的老专家用宝贵的周末休息时间与记者畅谈；感谢微软亚洲研究院的周明博士百忙之中抽出时间耐心为记者解答疑问；感谢交大铭泰的闫秉丽女士在第一时间回答了记者所有问题。另外还要感谢中文信息学会的秘书长曹右琦女士为记者联系了以上接受采访的专家们。

## PC MAGAZINE

2003年12月23日




Blogs，或者说是Web logs，在某些人那里已到了救世主的高度了。公众被告知：博客（即blogs）是目前最独特的信息载体，并且很有可能在未来成为媒体的主要形式。真是辉煌的远景。不过呢，鄙人以为，有两个原因会阻止那种美妙未来的出现：其一是博客中普遍存在的无法持续更新，还有一个就是被主流媒体所影响的伪博客现象。先说说像昙花一样的"临时博客"。根据Perseus Development公司的白皮书，有超过50%的博客网页都是"三天打渔，两天晒网"，有25%的博客页面在建立之后，干脆就再也不更新了。这被研究者笑称为"临时勃起"。尽管有更多的新博客网页出现，但废弃的速率一点也不低。因此，看上去飞速发展的博客运动，底下其实有一些步履维艰。其次是"伪博客"，这些人的确是有才智有文笔的作者，不过当他们的博客网页有了一定影响之后，主流媒体的招安圣旨也就跟着来了。实际统计结果表明，在圣旨面前不三跪九叩的，还真是少数。于是，不少过去非常优秀的博客站点也就慢慢沉沦下去。

2003年流行一个单词叫做Revolution（革命）。现在看来，革命还早着呢……

## CNET.com

2003年12月24日



几个月前，关注 微软产品研发进程的观察家们声称，在微软研发计划中代号Yukon的数据库软件的跳票，很可能会导致微软其他产品研发的大变动。首当其冲的就是最新版本的Windows，代号Longhorn的便是。不过，微软的高级官员近日出面否认了此说法。他们声称Yukon的确是将微软众多产品联结成一个整体的关键技术，不过，对于未来产品计划的影响也没有到那么大。"微软的梦想是通过这个技术能把我们所有产品联结为一体。" Stan Sorensen，微软的产品经理这么说，"当我10年前一进入这个领域，我们就开始为了实现这一目标而努力。" Yukon是微软SQL Server数据库软件的升级版。微软声称这款软件会逐步缝合各个数据库之间的缝隙，用户可通过它使文档文件、多媒体文件甚至邮件的内容都能被收集在一起，整合运用。"Yukon遇到的困难是暂时的，我们会继续努力进行研发。毕竟，我们有那么多SQL的用户，微软有责任让他们获得更优秀的服务。也许，在将来的Longhorn系统中会看到Yukon，谁知道呢。"全球第一大财主盖茨最后对媒体这样说。

## tom's hardware guide

2003年12月23日



IDC调查表明，到2003年第三季度，全球笔记本电脑年销售量第一次突破了1000万，达到了1036万台。从IDC的调查结果来看，由于价格战的推波助澜，除苹果电脑外，几乎全世界所有一线厂商的笔记本销量都在2003年第三季度得到了持续增长。

2003年第三季度全球销量前5名的厂商是：惠普、戴尔、东芝、IBM和宏碁。

这是宏碁第一次跻身全球前5名制造商的行列，它把富士通西门子从第5名挤到了第6名。IDC表示，如果到2003年第三季度，宏碁在欧洲市场上的销量实现100%的增长，达到45万台，它就有可能再提高一个名次。

IDC也报道了到2003年第三季度，全球PC总销量达到3900万，比去年同期增长了17.5%。其中台式机销量为2740万台，与同期笔记本36.5%的增长幅度相比，台式机销量比去年同期增长了11.4%。

## ZDNet

2003年12月23日




苹果公司近日发布了一个升级补丁，修补了其OS X的一个安全漏洞。黑客可在特殊情况下利用该漏洞控制用户的计算机。

这个补丁修改了Mac OS X 10.2.8（代号"Jaguar"）、Mac OS X 10.3.2（代号"Panther"）以及它们相应服务器版本连接DHCP服务器的默认设置。

DHCP服务器可为计算机分配IP地址，在早期的设置中，安装上述操作系统的苹果电脑将默认接收从局域网DHCP服务器发来的数据。

如果黑客在局域网中恶意放入一台DHCP服务器，他就可利用苹果的默认设置在局域网内的计算机中植入黑客程序，或者将这台植入程序的机器用作攻击其他计算机的媒介。

一位苹果的代表表示，发生黑客事件的几率不大，因为黑客必须是局域网内部人员才行。

但是William Carrel——一位开办苹果电脑安全网站的用户指出，如果外部黑客入侵了一台内部计算机，他同样可在网络中放入DHCP服务器。这样他就可对没有打补丁的电脑实现完全控制。

Carrel在他的网站上写道："任何能访问网络的人都能拿到你计算机的管理员权限，然后就能盗取你的数据或对其他机器发起攻击，除非你重新启动计算机。"

Carrel在2003年11月份发现了苹果的这个漏洞。

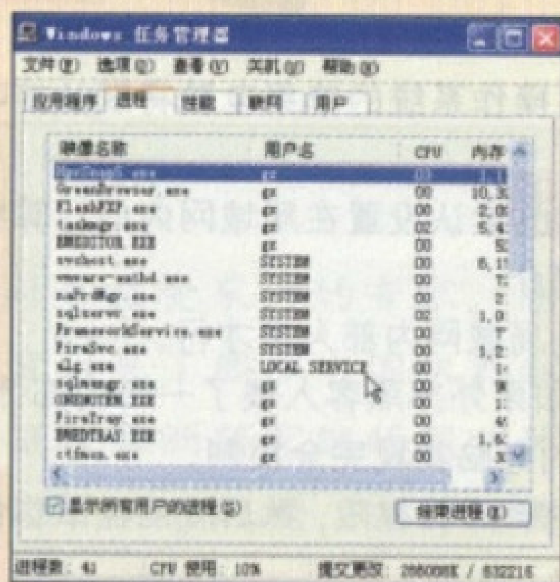
# 学进程，杀木马！

■湖南 小楼一夜听春雨

回顾2003年，令人们恨得切齿、怕得心寒的病毒几乎都是网络病毒，它们给个人和单位都造成了极大的损失。统观这些病毒，它们都与木马程序有着千丝万缕的联系，而木马程序在系统中的生存又离不开进程。所以搞清楚进程与木马程序之间的关系，非常有利于我们抵御外来入侵。

## 前言：最“热”的键

世界上使用频率最高的计算机热键是什么？“Ctrl+Alt+Del”。这个组合快捷键在DOS时代非常重要，因为DOS是个典型的单任务操作系统，一旦应用程序失败则整个系统就会被锁死，这时“Ctrl+Alt+Del”可非常安全有效地重启计算机，因此被称为“热启动”快捷键。进入Windows时代，随着操作系统的不断升级，越来越多的应用程序出现问题后，只要将其关闭就能回到操作系统环境，并不需要重启。于是“Ctrl+Alt+Del”渐渐和热启动脱离了关系，而被用作启动任务管理器。任务管理器是Windows平台中最重要的管理工具之一，只有使用它才能管理操作系统中最基础的运行方式——进程（图1）。设计进程管理的初衷是为了优化系统，但现在它却更多地用于防治木马程序。说到“木马”，其发展与Windows进程管理的发展息息相关。最初的木马程序，只需将进程注册为“服务”就能从Win9X的进程查看器中隐形。随着主流操作系统过渡到NT系列（2000/XP/Server 2003），任务管理器变得越来越强大，再没有木马程序的进程能

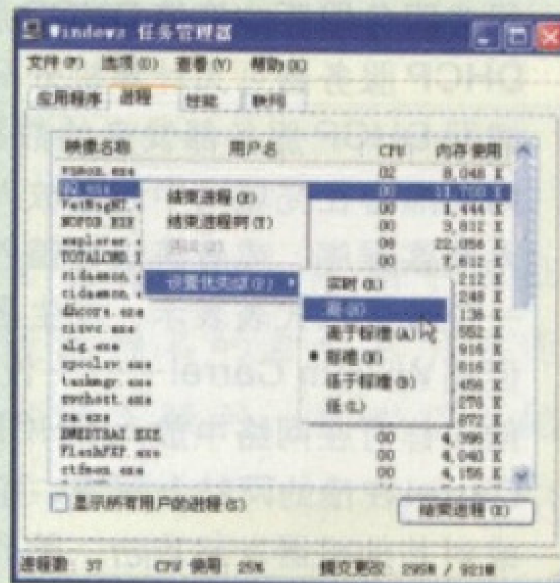

图1

### 进程

每一个正常的应用程序运行之后，都会在系统中产生一个进程。每个进程都会对应一个不同的PID（Progress ID，进程标识符）。而每个进程会被系统分配一个虚拟的内存空间地址段，一切相关的程序操作都会在这个虚拟空间中进行。进程就是系统核心资源分配和调度的独立单位，当进程被终止时程序也就结束了。

程序与进程对应，但程序不等于进程。任务管理器将二者作了明确的划分。事实上进程是由程序、数据和进程控制块（PCB）3部分组成，其较严格的定义是：具有一定独立功能的应用程序，在结合所必须的数据集合后的一次行动。进程和程序的区别在于程序是静态的，而进程是动态的。一个进程可以执行一个或几个程序，一个程序也可以生成多个进程。

进程可分为系统进程和用户进程两类，系统进程的优先级通常高于一般用户进程。但用户可使用任务管理器自己定义其优先级别（图2）。操作系统的并发性和共享性正是通过进程的活动体现出来的。


图2

避开它了。于是为了生存下去，“木马们”开始在进程上各出奇招……

## 一、Explorer就是良民？——单进程木马的诡计

2003年11月下旬，许多计算机都开始感染一种名为“PWSteal.Lemir.Gen”的病毒，这是一个盗取《传奇》密码的木马程序。截止笔者写稿时，大多数防毒软件还只能发现病毒文件是“C:\Windows\system32\sysmodule32.dll”，却不能杀除（图3）。

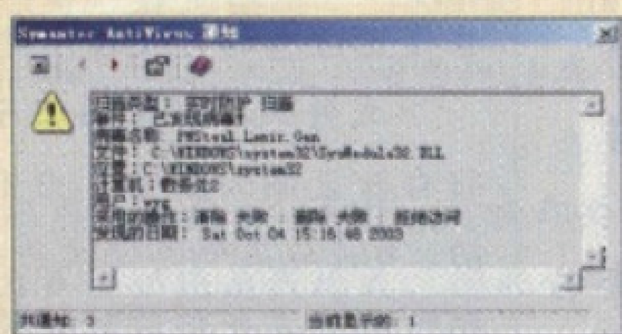


图3

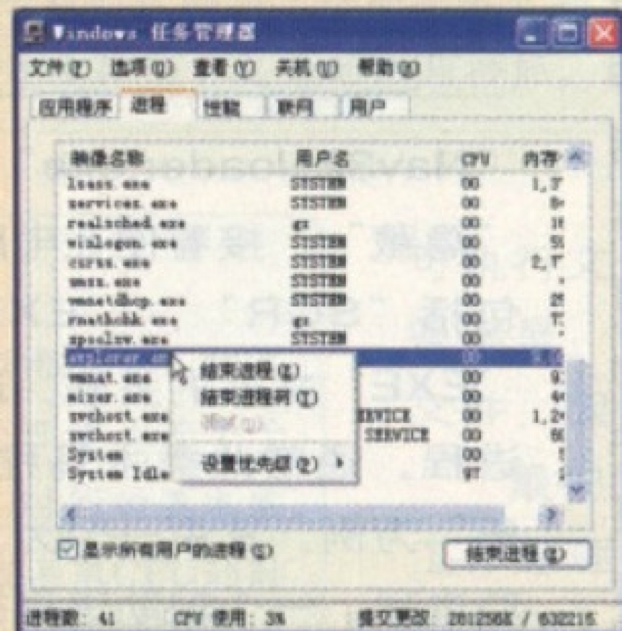


图4

这是因为有一个病毒进程正在调用它，而且即使在DOS下将其删除，病毒进程仍能将其恢复。所以问题的关键就是找到病毒进程并停止它。使用“Ctrl+Alt+Del”启动Windows任务管理器，查看所有进程后发现系统中居然有两个“Explorer.exe”的进程！大家恐怕都遇到过“Explorer崩溃”的错误，所以“Explorer.exe”是系统进程的事实早已广为人知，这样一来就很容易让病毒蒙混过关。比较两个“Explorer.exe”进程，发现它们的名称显示、用户名等信息都一模一样。但据经验可知，正常的“Explorer.exe”进程通常会占用10MB或更多内存，所以其中占用内存较小的那个“Explorer.exe”（约4MB）就是病毒进程。

右键单击病毒进程选择“结束进程”（图4），这时再删除“Sysmodule32.dll”，果然成功。但令人沮丧的是，不久它又被恢复了，看来只有先找到这个病毒进程对应的可执行文件的位置并删除它，才能彻底根治。然而Windows任务管理器没有这个能力，所以我们要借助第三方进程管理软件，这里向大家推荐Process Explorer（图5），下载地址：http://nj.onlinedown.net/soft/19289.htm（v8.10，388kB，免费软件），在Process Explorer界面中双击病毒进程显示“Explorer.exe”位于“C:\Windows\system32\”，通常木马程序都是隐藏和只读属性，为了能看到它，请打开“我的电脑”，选择“工具”→“文件夹选项”→“查看”标签，勾选“显示所有文件和文件夹”。这下木马程序终于显身了，原来它的名字是“Expl0rer.exe”（中间那个字符是数字“0”，而不是字母“o”）！找到“元凶”，下面就可以开始行动了：

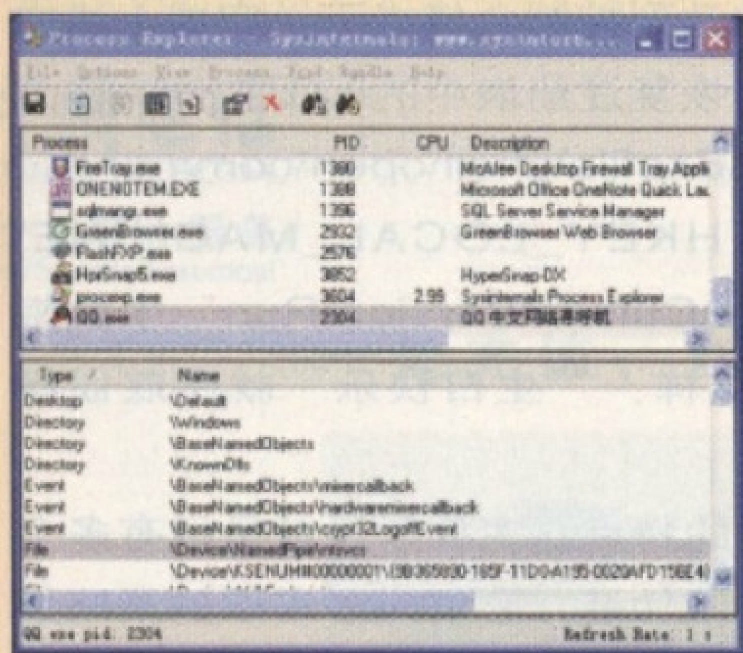


图5

1.如果使用的是Windows XP，右键单击“我的电脑”→“属性”，选择“系统还原”标签，关闭系统还原。

2.启动Windows任务管理器，关闭“Expl0rer.exe”进程；

3.根据文件“Expl0rer.exe”的日期属性，搜索“Sysmodule32.dll”的备份，在“C:\Windows\system32\”下找到“Sysmodule64.dll”。

4.删除“Sysmodule32.dll”、“Expl0rer.exe”和“Sysmodule64.dll”这3个文件。

5.删除注册表中所有关于“Expl0rer.exe”的键值。

从这个实例可以看出，一个普通的单进程木马是不可能在任务管理器中“隐身”的，因此大多数单进程木马的“诡计”是对进程名进行伪装。通常的伪装手段是将进程名改为类似于某个系统进程的名称，如“Falling Star”木马程序的进程名为“Internet.exe”，与输入法进程名“Internat.exe”只差一个字母。上文中的例子就更巧妙了，因为字母“o”与数字“0”在进程管理器中看起来是完全一样的。另一类方法是将木马程序的文件名改成系统中某文件的名称，而扩展名不变。如著名的冰河木马服务端进程名“Kernel32.exe”就和Win9X中的“Kernel32.dll”系统文件名一样。最后一类是木马进程名与系统进程名毫无区别，只是存放位置不同，如“蓝色代码”的进程名就和“Svchost.exe”系统进程完全一样。

那么如何辨识操作系统中“系统进程”的真伪呢？答案只有一个，就是用户必须清楚，正常情况下自己系统中都有哪些进程。应用程序的进程是比较容易“对上号”的，关键是系统进程，Windows XP正常运行必须有若干基础进程，它们分别是“Smss.exe”、“Csrss.exe”、“Winlogon.exe”、“Services.exe”、“Lsass.exe”、“Svchost.exe”（一般有4个或更多）、“Spoolsv.exe”、“Explorer.exe”和“System Idle Process”，这些进程是无法关闭的。另外，Windows XP正常运行所需的8个基本服务，我们也应该认识（见2003年第18、19期《大众软件》中的“Windows XP服务详解”一文），认识系统进程和服务及它们之间的关系是辨别真伪的基础，再配合像“Process Explorer”这样的工具，发现可疑进程就简单多了。

识破单进程木马的诡计并不困难，相信看到这里，很多读者已经知道如何对付它们了。不过俗话说“道高一尺，魔高一丈”，多进程木马粉墨登场了……

## 二、我是流氓我怕谁！——多进程木马的霸道

从技术的角度讲，多进程木马又分为：延时多进程木马和同时多进程木马。前者的代表应属“黑洞2001”，而后者的典型则是“生日快乐”。那么这两种多进程木马究竟比单进程木马高明在何处？这需要先了解这两个木马的进程特点。

“黑洞2001”运行后通常在系统中保持一个进程（默认的进程名为“Windows.exe”，定制者可自定义），并将“Windows.exe”添加到注册表“HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices”中，开机后“Windows.exe”就会打开默认的“2001”端口开始工作。相信看过第一部分的读者很容易发现这个可疑进程，但使用通常方法并不能彻底删除它。因为“Windows.exe”并不是直接与进程关联，而是暗中还有另一个执行文件在起作用，它用于恢复“Windows.exe”文件，操作完成后就立刻从任务管理器中消失，所以很难察觉。那么，我们究竟如何追查“黑洞2001”的第二进程呢？

虽然无法直接找到那个神秘的执行文件，但可以通过监视“Windows.exe”的方法顺藤摸瓜。道理很简单：当X文件被操作时，第二进程启动并恢复“Windows.exe”，那么这个X文件的类型就是与神秘程序相关联的文件类型。推荐使用“Windows超级监视”工具，下载地址：http://www.skycn.com/soft/9691.html（v3.0，171kB，免费软件），它能实时监视硬盘上任何文件操作（图6），并及时闪烁务栏按钮提示用户。通过它发现当打开文本文件时，“Windows.exe”文件会被恢复。关联的文件类型找到后问题迎刃而解，搜索注册表文本关联项“HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CLASSES\txtfile\shell\open\command”，发现TXT文件的默认关联设置“NOTEPAD.EXE %1”被改成“S_SERVER.EXE %1”。这个“S_Server.exe”就是“黑洞2001”的第二进程。下面就简单了，在硬盘上搜索“S_Server.exe”，把它和“Windows.exe”一起删掉。然后在注册表中删除或恢复有关二者的所有信息。

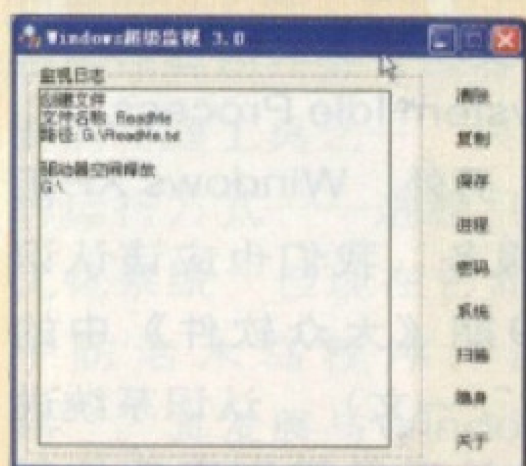


图6

如果说延时多进程木马尚带三分狡黠，那么同时多进程木马简直就是赤裸裸的霸道了。以“生日快乐”为例，它运行后会自我复制3份拷贝至系统目录下，分别名为“WinServices.exe”、“Nav32_loader.exe”和“Tcpsvs32.exe”，并设置属性为“隐藏”。接着便在电脑中随机生成大量的病毒文件，扩展名包括“SCR”、“EXE”和“COM”，还会修改注册表中“EXE”文件的关联。最后这3个可执行文件同时运行形成3个进程。通常此类木马程序的多个进程会有分工，以“生日快乐”为例，其中一个为主进程，负责远程控制，另两个则为辅助进程。一个辅助进程被称为监视进程，负责检查木马程序是否被删除或停止；另一个被称为守护进程，它驻留在内存里与主进程同步，一旦主进程被停止，它就重启该进程，并将自身数据赋与它。由于该木马程序的症状很明显，所以对于相关进程也就毫不掩饰了，但3个进程相互扶持，保证木马程序一直运行，所以很难同时关闭3个进程并清除程序。

> **文件关联型木马程序**
>
> 什么是文件关联？简单地说，就是操作系统将不同类型的文件指定给不同的程序打开。对于系统中已注册的各类型文件，用不同的图标显示它们，双击它时则会启动相应的关联程序来打开它。所有这些设置信息都存放在注册表中。
>
> 文件关联型木马程序正是利用文件关联死而复生的。通常它会将自身复制为两份，分别用a和b代替。a作为服务端与系统同时启动。b则与某个类型文件关联，比如与TXT文件关联。当a被发现并删除后，服务端暂时被关闭，木马程序也暂时被删除。不过用户一旦查看任何TXT文件，b马上被激活并再次生成a，于是木马程序重新被植入。

别着急，还有DOS呢。尽管我们在Windows下对它无可奈何，但如果进程压根运行不了，执行文件总不会自己跑吧。用Win98启动盘引导至DOS下，找“Attrib.exe”，执行“Attrib WinServices.exe -h -r”，去掉其隐藏和只读属性，以相同操作对待其它两个文件，然后将它们删除（熟悉Windows XP的用户也可将系统启动到控制台模式下，完成上述操作）。删除文件后重启电脑，恢复注册表中的EXE文件关联为“HKEY_CLASSES_ROOT\Exefile\shell\open\command”键值为：“%1” %*，删除“HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run”中的相关子键，恢复IE默认首页。这样，“生日快乐”就彻底偃旗息鼓了。

纵观两种多进程木马程序的特点，主要手段就是拥有多个进程，并且在进程名上几乎不做伪装。它们大多采取的策略是进程间的“相互守望”，用户无法彻底清除它们。多进程木马程序“自认为”技术过硬，因此也就不去伪装进程名了，颇有“我是流氓我怕谁”的霸道。

至此，大家对于各种带进程的木马程序应该已经是“软硬不吃”了，进程成为木马程序的照妖镜，而其执行文件成为绊脚石，看来对于木马程序而言，只有完全摆脱进程才是生存之道，于是“无”进程木马悄然而至……

## 三、电脑中的寄生虫——“无”进程木马的隐身术

首先要肯定一点，只要是以进程形式运行的程序，都不能逃脱“Ctrl+Alt+Del”的法眼。所以要实现无进程，就不能有

**DLL文件**

DOS时代，写程序是一件繁琐的事情，因为每个程序的代码都是独立的，程序员们把很多常用的代码集合放进一个独立的文件里，并把这个文件称为“库”（Library）。在写程序的时候，把这个库文件加入编译器，就能使用这个库包含的所有功能而不必自己再去写一大堆代码了，这个技术被称为“静态链接”（Static Link）。到了Windows时代，这种函数库技术得到了发展，一种新的被称为“动态链接”（Dynamic Link）的技术及“动态链接库”（Dynamic Link Library）产生了，其相应的文件扩展名为DLL。

DLL文件是Windows的基础，所有的应用程序接口（API）函数都要通过DLL来实现，所以DLL文件实际上也是一种可执行文件。但DLL文件并没有程序逻辑，而是由多个功能函数构成，因此它不能主动独立运行。Windows在加载DLL的时候，需要一个入口函数，也就是需要一个进程主动调用DLL文件。由于DLL文件不能独立运行，Windows任务管理器中也就不会出现有关DLL的进程。鉴于此，有人就把实现木马功能的代码加上一些特殊代码写成DLL文件，并导出相关的API。在用户看来，这只是一个普通的DLL文件，但其实这个DLL文件中携带了完整的木马功能，这就是“DLL木马”的概念。

**进程与线程**

进程是应用程序的运行实例，每个进程都有自己独立的虚拟地址空间，而一个进程除主线程外还可建立若干子线程。可以把线程看成是操作系统分配CPU时间的基本实体。进程中的线程是并行执行的，每个线程占用CPU的时间由系统来划分。系统不停地在各线程之间切换，它对线程的中断是汇编语言级的。系统为每个线程分配一个CPU时间片，某个线程只有在分配的时间片内才有对CPU的控制权。实际上，在计算机中同一时间只有一个线程在运行。由于系统为每个线程划分的时间片很小（低于20ms），所以看上去似乎多个线程是在同时运行的。

虽然在进程中进行费时的工作不会导致系统的挂起，但会导致进程本身的挂起，使程序处于“未响应”状态，这时用户就会误认为进程死锁。但如果进程开启多线程的话，一个线程专门负责费时的工作，而别的线程就可以与用户进行交互了。

可执行文件。但没有可执行文件的木马程序又如何运行呢？答案是：Windows中有一类特殊的可执行文件——“DLL”文件，因此这类无进程木马程序又被称为“DLL木马”。

最初的DLL木马十分简单，称为：静态特洛伊DLL。它的工作原理是替换系统中常用的DLL文件，将正常的调用转发给原DLL，然后截获并处理自已所需的消息。由于它伪装成系统进程调用文件，不会产生进程，也就成为了“无”进程的隐形木马程序。但随着微软数字签名技术和文件恢复功能的出现，这种DLL木马还未形成气候便迅速衰亡。

为了“与时俱进”，动态嵌入式DLL木马应运而生。所谓“动态嵌入”，就是一种将代码嵌入正在运行的进程中的技术。动态嵌入的方法有很多种，最常见的是用“钩子”、API函数以及“远程线程”技术等。如金山词霸，就是使用“钩子”技术将自己“钩”在系统函数上实现即时翻译的。因此动态嵌入式DLL木马的工作原理就是将自身嵌入到正在运行的受信任系统进程中，然后作为这个进程的子线程运

行。这样一来，任务管理器中只会出现那个被嵌入的受信任系统进程，而不会出现木马程序的DLL文件，从而实现"无"进程。被DLL木马嵌入的那个系统进程通常被称为宿主，如果没有宿主，DLL木马就像一堆破烂毫无用处。因此，宿主最好是系统必不可少而又被绝对信任的系统进程，"Explorer.exe"当然是最好的选择。同理，前面介绍过的"Svchost.exe"、"Smss.exe"等无法结束的系统进程都是DLL木马的最爱。

应当承认，动态嵌入式DLL木马达到了前所未有的隐蔽程度和技术高度。不过也正是因为技术难度大，使得一般的木马编写者无力涉足，所以这种木马程序并没有大面积蔓延。排除这种木马只能依靠经验、耐心和适当的工具软件。如果使用常规手段无法追查到木马程序的进程，即可怀疑中了动态嵌入式DLL木马。在"Process Explorer"菜单中选择"View"→"Lower Pane View"→"DLLs"，然后点击任何一个进程，便会在下面窗口中显示出与之关联的DLL文件（图7）。如果在系统安装之初就做了系统DLL文件列表备份，对照比较也许能圈定被怀疑的DLL文件（事实上随便哪个进程都会调用几十个DLL文件，因此纠察工作异常痛苦）。仔细查看被怀疑的DLL文件的创建时间、版本、是否经过压缩等属性进行进一步判断。最后可以尝试将该DLL文件移至回收站，若系统长时间没有异常反应既可断定其为木马程序。

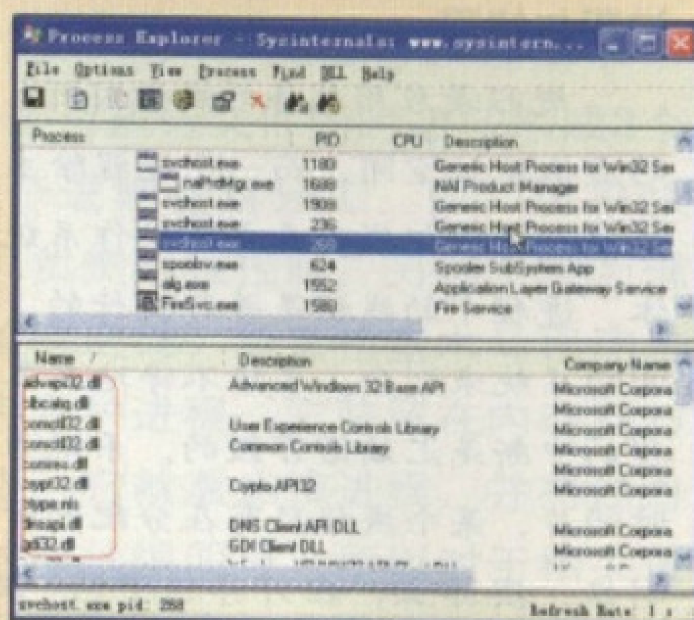


图7

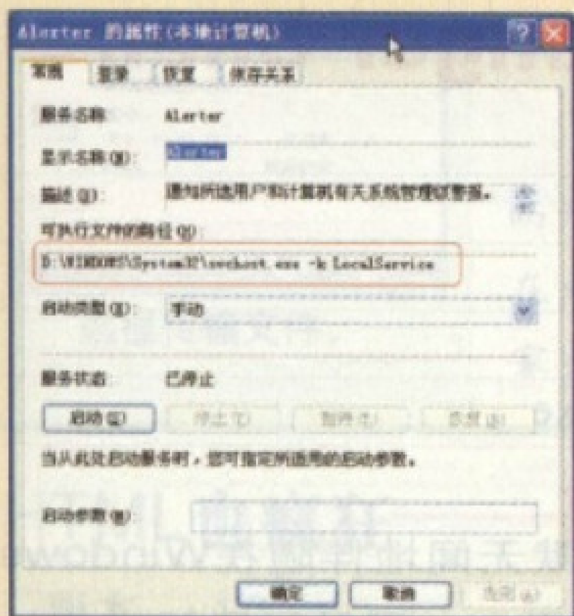
"无"进程木马虽然厉害，但开发难度确实很高。于是很多木马程序编写者退而求其次，选择开发技术难度相对较小且隐蔽性好的NT-Service木马程序……

## 你究竟有几个好妹妹——"Svchost.exe"是木马程序的新摇篮？

虽然读者现在已经认识到"Svchost.exe"是系统进程，却不知道为什么总会有那么多"Svchost.exe"进程。那么用户的系统中到底该有几个"Svchost.exe"进程，最多又能有几个？回答这些问题必须先了解Windows的共享进程。

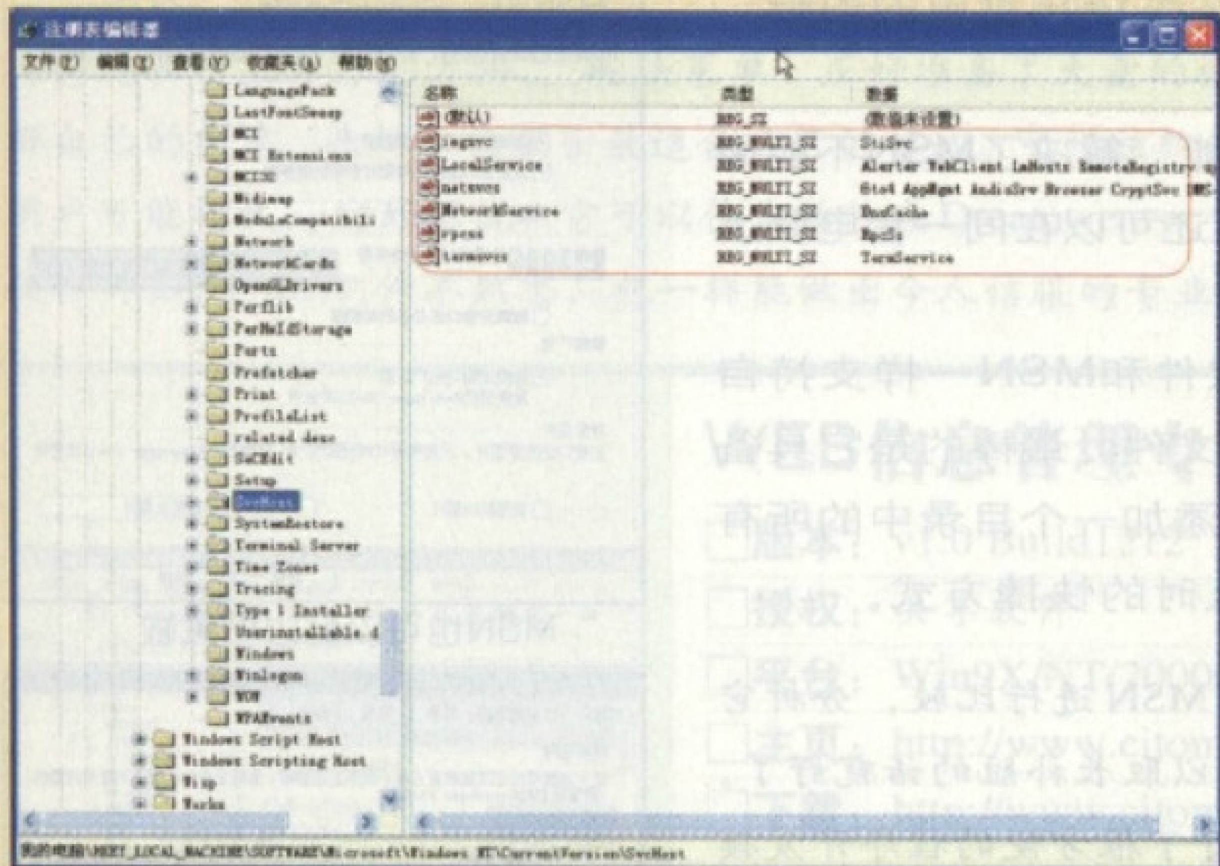
微软将Windows系统服务分为独立进程和共享进程两种，在WinNT时代，只有Services.exe是多个服务的共享进程。在Win2000中随着系统服务的增加，很多服务也采用了共享进程方式，它们均由Svchost.exe启动。Win2000一般会有2个Svchost.exe进程，一个是RPC（Remote Procedure Call）服务进程，另一个是由很多服务组成的共享进程。到了WinXP时代，一般有4个或更多的"Svchost.exe"进程，而在Windows Server 2003中就更多了。如此看来采用共享进程启动服务将是微软操作系统发展的一个趋势。

"Svchost.exe"本身只是作为服务宿主，自己并不实现任何服务功能，所有"Svchost.exe"启动的服务都是以动态链接库DLL文件实现。这些服务安装时会将可执行程序指向"Svchost.exe"，而启动这些服务时"Svchost.exe"就会调用相应服务的DLL文件来启动服务（图8）。那么"Svchost.exe"如何知道某一服务对应那个DLL文件呢？这并不是由服务的可执行程序路径中的参数来决定，而是通过服


图8

务在注册表中Parameters子键下ServiceDll键值得到。如RPC（Remote Procedure Call）服务的此键值为"ServiceDll"=REG_EXPAND_SZ:"%SystemRoot%\system32\rpcss.dll"，则启动RPC服务时，Svchost就会调用rpcss.dll。

既然这些服务都是用共享进程方式由"Svchost.exe"启动，那为什么系统中又会有多个"Svchost.exe"进程呢？原因在于微软把这些服务分为几组，每组服务对应一个"Svchost.exe"。具体的分组情况在注册表中的"HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\ Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Svchost"之下可以看到（图9）。每个"REG_MULTI_SZ"类型的键都代表一个组，而其键值则代表了组内所有的服务，其中"Netsvcs"组中的服务最多（图10）。"REG_MULTI_SZ"键共有6个，所以系统中最多有6个"Svchost.exe"进程。由于系统本身的共享进程服务共属于4个组，所以，系统本身的"Svchost.exe"进程应该有4个。


图9

详细认识"Svchost.exe"进程的意义在哪里？很简单，越来越多的系统服务以共享进程方式启动，共享进程极有可能成为木马程序的新摇篮。它的技术实现简单，只要将木马写成DLL文件，并注册成系统服务交给共享进程启动即可，根本无需动态嵌入那样高深的技术。一旦它成为"大组"成员隐蔽性就很强（所谓"大组"就是指像"Netsvcs"这样成员很多的组）。


图10

进程与木马的关系始终纠缠不清，事实上单一性的木马已经越来越少，"无"进程的DLL木马也可以是多进程或服务型木马。本文只是简单探讨一下进程与木马程序的关系，而实际上木马的防治与端口、通信数据等都有密切关系，请大家切不可在搞清楚了进程后放松其他方面，唯有多管齐下才是最佳的选择。

**编者注**：为方便读者，文章中涉及的所有需要输入的链接及代码，我们会集结成一个帖子，发表在"大众软件网"→"晶合后院"→"论坛"→"实用软件"版中，该帖标题为"2004年第2期中所有需要录入的链接及代码"。

中国共享软件

年关将近，今天公司聚餐，不胜酒力的CoCo几杯下肚脸就红成了熟虾状。醉眼朦胧地看着同事们嬉闹，新年的气息一点点地在心里变暖。中国共享软件栏目又伴随着读者度过了一年，在这一年中，我们欣喜地看到越来越多的朋友开始投入到这个领域中，共享软件正在向多元化和成熟化的道路发展。大部分作者不再冲动和浮躁，他们积累着经验，总结着教训，我们期待在新的一年看到他们厚积薄发。（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）

■重庆 CoCo

**编者按**：为方便读者，我们会将所有需要输入的下载地址集结成一个帖子，发表在“大众软件网”→“晶合后院”→“论坛”→“实用软件”版中，该帖标题为“2004年第2期中所有需要录入的链接及代码”。

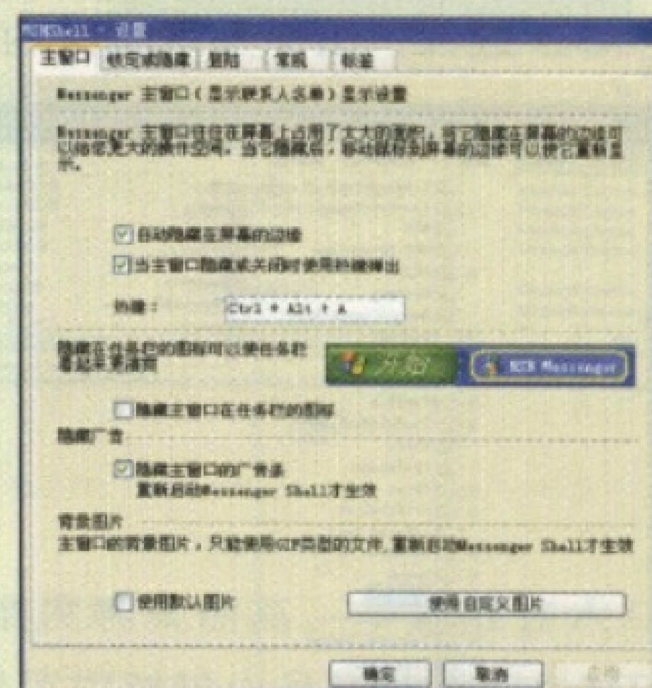
## MSN Messenger的极品装备——Messenger Shell

□**版本**：v2.0.0.158　□**大小**：647kB
□**授权**：免费软件　□**作者**：MagicShell Studio
□**平台**：WinNT/2000/XP
□**主页**：http://www.21iso.net/msnshell/
□**下载**：http://www.gzyb.net/mircocall/download/messengershell.exe

**说明**：MSN Messenger（以下简称MSN）从当初默默无闻地伴随在Windows“身边”，发展到今天成为非常完善且免费的多媒体交流平台，不得不佩服微软的实力和认真的态度。但任何事情都有不尽如人意的地方，MSN也是如此。Messenger Shell正是一款针对MSN设计的强大插件，增加了很多非常实用和贴心的功能，改进了原有的不足。安装后会在桌面上生成一个快捷方式，就是通过它来启动和设置MSN。启动后我们会发现在MSN的“工具”菜单中多了一个“SHELL”菜单项，快来看看有哪些令人惊喜的东西吧……

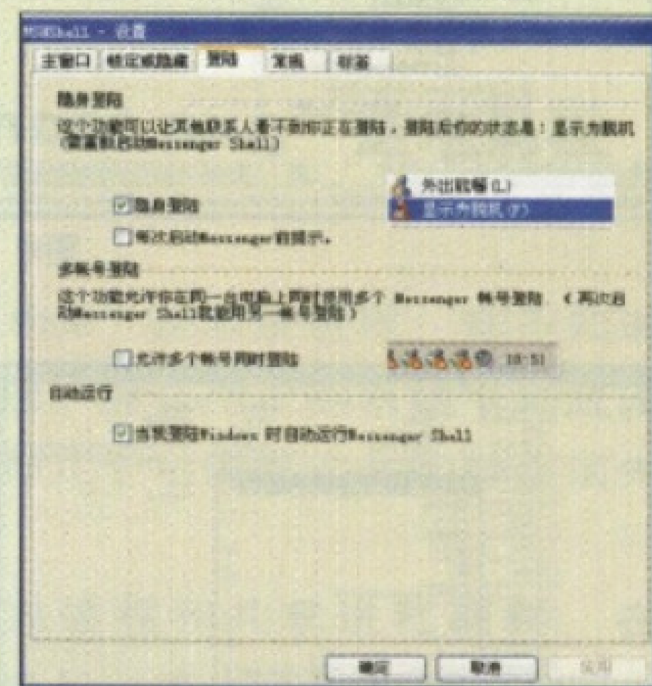
**◎主窗口设置**：实现了和QQ一样自动隐藏在屏幕边缘的功能，还可以像QQ那样，不在任务栏中显示主窗口按钮。另外还可隐藏主窗口上的广告。

**◎锁定和隐藏设置**：它可以锁定MSN，防止别人窥探你的隐私，锁定后你在网友的MSN上状态为“离线”，必须输入密码才能解锁。你甚至还可以隐藏MSN在系统托盘中的图标，不让别人知道你在聊天。


MSN也可以贴边隐藏啦。

**◎登录设置**：最实用的功能，解决了MSN不能像QQ一样隐身登录的问题，而且还可以在同一台电脑上使用多个MSN帐号登录。

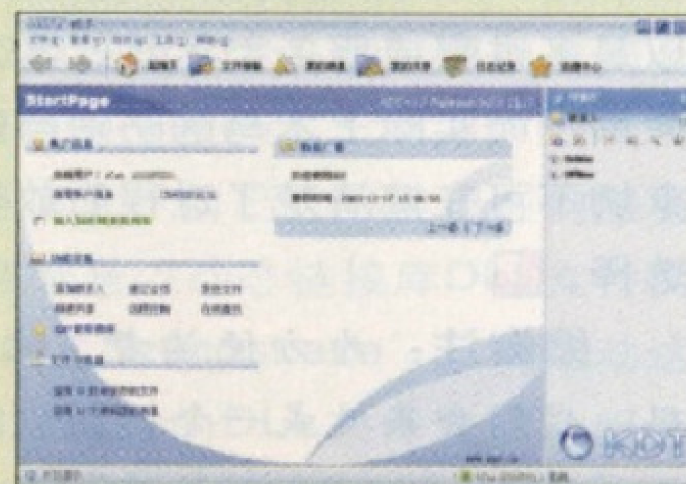
**◎方便的备份功能**：该软件和MSN一样支持自动升级，并可导出、导入配置文件。最棒的是它具备批量添加表情符号的功能，可添加一个目录中的所有图片并自动把文件名作为输入时的快捷方式。


让MSN像QQ一样登录。

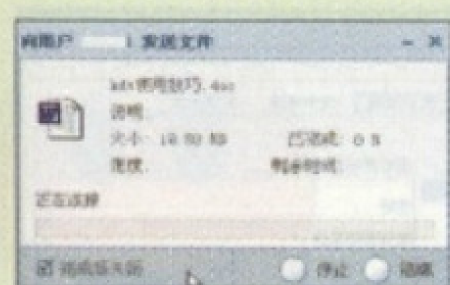
**点评**：我们经常会拿QQ和MSN进行比较，分析它们的优缺点。常常想，如果它们可以取长补短的话就好了。正好微软公司不久前为MSN公开了很方便的程序开发接口和开发库，任何希望为它添加新功能的程序员都可以在不影响MSN正常功能的情况下自己编写程序来改善它，从而使得MSN的世界一下子丰富多彩起来。Messenger Shell就像是我们在网络游戏中找到的极品装备一样，穿上它就能使我们事半功倍，行走网络间更安全高效、得心应手。要想发挥出MSN更大的潜在能量，就不要犹豫，快来试试这个好“装备”吧！

## 点对点，面对面——快递通（KDT）

□**版本**：v1.7　□**大小**：6.4MB
□**授权**：免费软件　□**作者**：KDT
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**主页**：http://www.kdt.cn/
□**下载**：http://www.kdt.cn/downstat/download.php?file=../download/kdtv17_1117.exe


华丽且实用的主界面。

**说明**：KDT是一款集文件发送、共享、即时通信、远程控制和多方白板会议等功能于一体的网络工具软件，它支持位于公司局域网、小区宽带、城域网上的电脑间通信，即使是没有固定IP的用户也能享受到该软件的所有功能。通过KDT，用户可方便快捷地进行大批量、大容量的网络文件传输，不用做任何网络设置即可将本机文件共享给互联网上任意

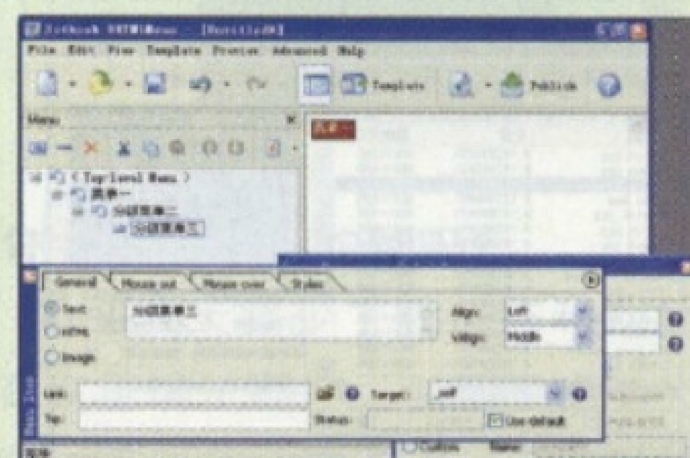

远程传输文件。

指定用户群：可让用户在没有固定IP地址的情况下进行有效的远程控制及桌面共享。

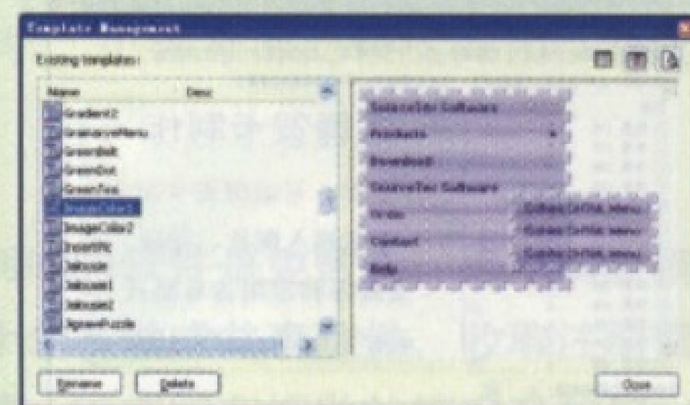
**点评：**现在的网友不再满足于单纯的文字交流，多媒体才是发展趋势。KDT专门为用户的多媒体交流而开发，使用它你可以把一帮朋友或同事变成一个网上的"小圈子"，和他们一起共享软件、开会讨论问题、在允许的情况下通过桌面远程控制来帮助朋友们解决实际问题。不同的网络、不同的地域、不同的国度，大家交流起来就像是在局域网中一样方便，这也许正是KDT的魅力所在吧。

## HTML也疯狂——硕思网页魔法菜单

□**版本：**v4.2　□**大小：**2.6MB
□**授权：**共享软件　□**作者：**硕思软件
□**平台：**Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制：**30天试用期
□**主页：**http://www.sothink.com.cn/sothink/dhtmlmenu/index.htm
□**下载：**http://www.sothink.com.cn/download/sdmenu.zip


主编辑窗口，所见即所得。

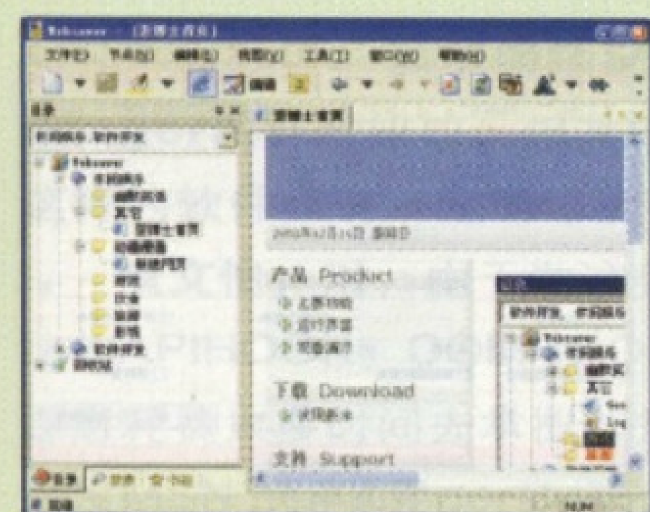
**说明：**非常棒的傻瓜式"动态网页菜单"生成工具，它提供的向导可帮助你方便地生成主页上的多级菜单项，还提供了独特的菜单悬浮和任意定位功能，最大限度地节省了页面空间而丝毫不影响页面布局。支持菜单中的动画图片和背景，生成的HTML文件支持IE、Netscape和Opera等主流浏览器，制作出的菜单简洁明快，兼顾了实用性和艺术性。

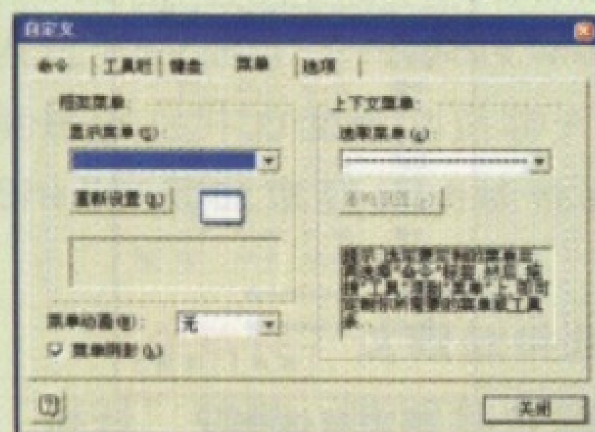

简单的模板管理。

**点评：**导航菜单几乎是任何一个网站都必备的页面元素之一，将它设计得与众不同是我们这些站长一直努力的方向。"魔法菜单"正好准备了大量的模板和特效，我们所要做的就是发挥自己的创意，选择和设置出最适合自己的样式。可惜该软件最新版的界面是英文的，对中国用户可能构成一定的困扰，它可以作为插件在Dreamweaver中直接调用，省去了不少麻烦。即使你对DHTML制作不熟悉，也一样能做出令人信服的专业作品！

## WEB信息管理专家——歪博士

□**版本：**v1.0 Build1212　□**大小：**3.97MB
□**授权：**共享软件　□**作者：**donald
□**平台：**Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制：**30天试用期
□**主页：**http://www.citom.com/
□**下载：**http://www.citom.com/download/Websaver100.exe


主界面，树型结构存储资料。

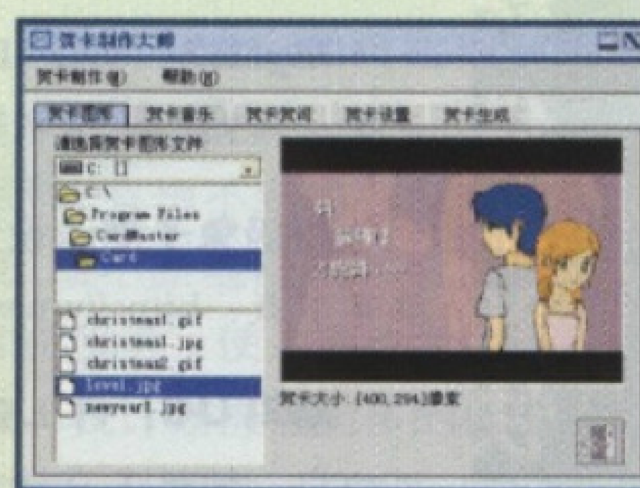

软件界面的可设置性。

**说明：**方便地收藏和整理网站页面的资源管理软件，它能完整保存指定网页中所有内容，包括图片、Flash动画和Javascript脚本。和MyBase等著名的文档管理软件一样，歪博士提供了树型的目录结构，方便你对收藏的页面进行分门别类的存放和复杂的资料检索，使用它可为文件指定标题、注释、附件、书签、阅读标记等，也可以为文件或目录设置访问密码、重要性标记。

**点评：**软件最大的特点在于使用上的简单，做到了与浏览器的无缝集成。在IE中直接点击鼠标右键，选择"使用歪博士保存当前文档"即可将整个页面保存到你指定的分类中，HTML格式的资料存储方式解决了纯文本文档管理的遗憾，导出的CHM格式资料又能在其他机器上无障碍阅读，非常适合程序员、研究人员、学生等需要在因特网上获取资料和信息的人群使用。

## 礼轻情意重——贺卡制作大师

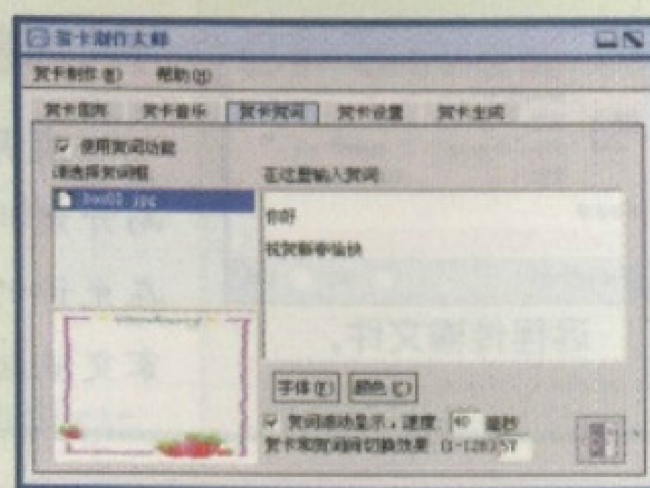
□**版本：**v1.6　□**大小：**2.4MB
□**授权：**共享软件　□**作者：**烈风软件工作室
□**平台：**Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制：**贺卡中保留版权信息
□**主页：**http://lfsoft.9e9e8.com/
□**下载：**http://www.9e9e8.com/lfsoft/download/cmsetup.exe


选择喜欢的图片。

**说明：**功能强大的音乐贺卡制作软件，采用了向导式操作界面，引导你一步步添

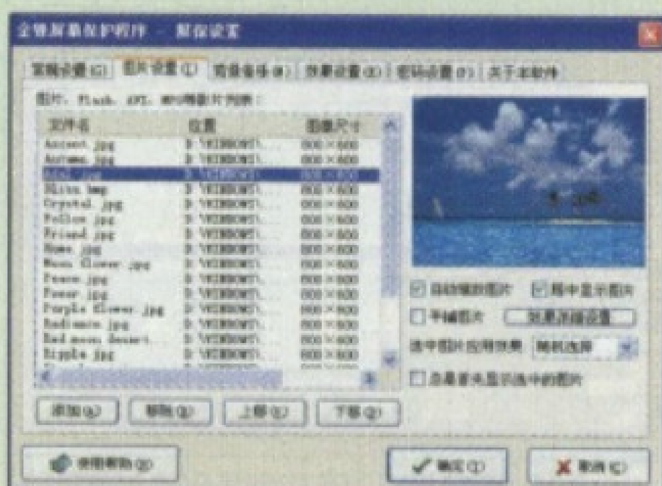
加贺卡图形文件、Flash动画、背景音乐文件、漂亮的边框和贺词。软件提供所见即所得的编辑环境，不需编译即可看到实际效果；支持贺卡图形与贺词之间动态切换，提供了多达128种动画特效，做出的贺卡可直接连接到指定网站。

**点评：** 到年底时节日总是特别多，元旦过后是春节，春节过后是元宵节，然后是情人节……总是在QQ和MSN上收到很多朋友的祝福卡片，看来很有必要自己也DIY一些，让朋友们也看到咱们亲手制作的电子贺卡，感受到那份浓浓的情谊。"贺卡制作大师"完全傻瓜化的操作界面，详细体贴的设置选项，还能让你的朋友在看完贺卡后自动打开E-mail软件给你进行回复呢。


128种贺词特效。

## 不仅仅是保护——金锋屏幕保护

□**版本：** v2.0
□**大小：** 450kB
□**授权：** 共享软件
□**作者：** 周金峰
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP
□**未注册限制：** 15天试用期
□**主页：** http://www.jinfengsoft.com/
□**下载：** http://www.jinfengsoft.net/soft/jfscr/jfscr.exe


添加自己喜欢的图片和动画。



动画特效多达200种。

**说明：** Windows屏幕保护增强工具，可在该"屏保"中添加图片、影片、Flash动画；支持MP3、MIDI、WAV等背景音乐格式。软件内置多达200种的图片转场效果，在编辑时可随时预览到实际效果。对于2000和XP系统，它能设置不同于系统的其他屏幕保护密码，并可让屏幕保护在Windows启动时自动运行，为你的个人隐私提供更多保障。

**点评：** 如今屏幕保护功能已被大多数人当作桌面艺术来欣赏。"金锋屏幕保护"最大的特点就在于它给了用户最大的自由度，允许用户随意将自己喜欢的东西表达在计算机屏幕上。所有的东西都靠自己选择，而软件只是负责将它们整合起来，这样可充分享受DIY的乐趣。

## 把握行程——极品时刻表

□**版本：** v031125
□**大小：** 686kB
□**授权：** 共享软件
□**作者：** JPSkB
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP
□**未注册限制：** 无法在线升级
□**主页：** http://www.jpskB.com/
□**下载：** http://www.jpskB.com/down/jpskB.zip

**说明：** 小巧的列车时刻表查询软件，提供了最新的列车班次情况，包括发车时间，途经站名以及票价等信息。除按指定的车次进行查询外，软件还采用了"汉语拼音首字母"输入的查询功能，例如你输入"N"，便会在下拉列表框中显示出所有以声母"N"开头的站名，如"南京"等供你选择。查询结果根据发车时间早晚排序，在你查询到所需车次后，仅需要在查询结果上单击鼠标左键，就会弹出列有该车次详细信息的窗口。

**点评：** 每年春节，CoCo总要提上大包小包，赶火车回家过年。有时为了查到一班火车的详细信息，常常是电话打了又打，车站跑了又跑。"极品时刻表"把你想知道的信息都包含在里面，它的在线更新功能还能让你随时掌握最新的情况。但需要注意的是该软件仅提供出行的参考，具体的列车出发时间和车票价格还要以车站的说法为准。


查询车次。

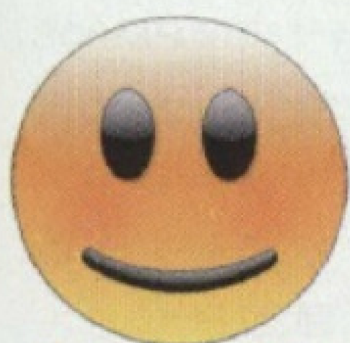

班次具体情况。

## 软件更新快报

**MyIE2：** 基于IE内核的多功能、个性化多页面浏览器，版本升级至0.9.12，补上了一个IE的漏洞，解决了随机出现"捐助"对话框的问题。推荐下载：http://www.myie2.com/html_chs/download.htm。

**超级兔子魔法设置：** 提供全方位系统问题解决方案的好工具，版本升级至5.53，改进了与其他软件的兼容性问题。推荐下载：http://www.superrsoft.com/cn/download.htm。

**朗玛UC：** 网上聊天交友的好工具，具有强大的群组功能，版本升级至3.30（测试版），增加了聊天表情符号自定义功能，提供了自动离开和登录的设置。推荐下载：http://www2.51uc.com/down/ucdown.asp。



# 打造MSN Messneger世界中的极品装备

## 小记Messenger Shell作者袁文怡

袁文怡，女，24岁，现供职于某银行科技部，Messenger Shell的开发者。作为共享软件领域中不多见的女性程序员，我们在她的身上看到了一种自信、一股傲气。在任何行业，无论什么性别，只要有能力和本领，就不会输于其他人。



**大众软件：作为为数不多的女程序员，你当初是怎样步入计算机编程领域的呢？**

**袁文怡：**与同龄的女孩子相比，我接触计算机比较早，使用的第一台电脑是Apple II（苹果第二代电脑），单色显示器，内置Basic编译器，当我第一次使用它编译出一个随机加法程序时，很有成就感。初中时我代表学校参加了国家奥林匹克计算机竞赛，那时我并不喜欢编程，只是学习了一些语法和算法。但这些基础让我在大学里能轻松地完成编程相关的专业课程。90年代过程化语言进化成了对象化语言，还出现了RAD等快速开发工具，让我无所适从，觉得失去了对系统无所不能的控制权，所以直到现在我仍处于系统底层编程的探索中，希望能找回那种控制一切的感觉。说到爱好，我喜欢收集袜子，柔软、温暖、可爱的袜子（笑）。

**大众软件：虽然微软已经完全公布了MSN Messenger的开发接口，但其辅助软件并不多，是不是开发这样的软件具有一定的难度呢？**

**袁文怡：**对，由于做这类插件需要底层的编程技术，比如APIHOOK、COMHOOK等，一般的共享软件作者不愿意耗费太多时间去掌握这些知识，所以竞争者不多。我开发MSN Messenger的插件完全是出于对这个软件的喜爱，不由自主地想完善它。印象中，国内只有郝峰先生开发过它的插件——MSN Messenger Helper，它的主要功能是保存并方便地浏览聊天记录。而我则希望Messenger Shell能同时增强其功能性和服务性。

**大众软件：这款软件加强了MSN Messenger的“标签”功能，能简单介绍一下如何实现个性化标签吗？**

**袁文怡：**MSN Messenger的标签是对其功能的一种扩展，是一个高效的信息集合体。MSN已经内置一些标签，如天气预报等。除了这些内置的标签外，我们还可添加自己的标签，把常用的一些在线功能（浏览新闻等）集成到其中。曾经见到过微软演示的电子政务系统，将许多客户端的功能都植入标签中，方便工作人员使用。Messenger Shell就能方便地创建、修改和删除自定义标签，比如许多PDA、Java手机等移动设备的屏幕和标签大小、比例差不多，因此可以把诸如“AvantGO”之类的PDA网站作为标签内容的来源。

**大众软件：业余时间你会经常逛街购物吗？**

**袁文怡：**Messenger Shell大大减少了我逛街和购物的时间，许多周末我都呆在家里调试程序。但到了晚上，看电视是必须的，通宵是绝对不能的，要漂漂，不要眼袋（笑）。由于工作单位是国企的原因，我的工作时间应该算比较宽松，我的同事老李、小钟等都比较支持我，在此要特别感谢他们。

**大众软件：我们注意到你的软件是免费的，采用网友捐助的方法来支持开发。为什么不做成共享软件，收取注册费用呢？是基于什么样的考虑？现在网友捐助的情况又如何？**

**袁文怡：**好的软件必然要有用户支持，用户觉得好，可以捐助一些资金，不捐也不限制使用。与其花心思防止破解，不如加强功能。目前Messenger Shell的服务器、网站设计都是在网友捐助下完成的。用户捐助后，可在软件的“关于”中看到自己的名字，以此作为我们对捐助者的感谢，由于他们的支持，软件才能继续完善下去。其实在开发中遇到的困难基本都是技术方面的，由于在国内基本上没有相关技术文档可供参阅，所以我在一些国外论坛上认识了一批优秀的程序员，他们给了我很大的帮助。我的感触是国内太少人研究系统底层技术了，缺少一个讨论和交流的场所。

**大众软件：能向我们展示一些用户对软件的反馈和看法吗？**

**袁文怡：**用户的表现各式各样，很有意思。有气急败坏型：“为什么我的联系人列表又不显示了！Bug啊，不解决不足以平民愤……”有赞扬的：“太棒了，我上班可以用MSN看新闻了，老板不知道，哈哈……”有专业测试型的：“报告！在内存0x4D236D处发生溢出，请注意保护堆栈内容……”（笑）。

**大众软件：打天下容易，坐天下难。如何在现有的基础上不断改进，适应更多用户的需求？**

**袁文怡：**我的座右铭是“只有想不到的，没有做不到的”。所以我会根据用户的反馈不断地修改和增加各种功能。正在筹备的功能是通信加密服务，使沟通双方的谈话内容受到保护。在信息服务方面，我计划提供更多的标签个性化设置和更丰富多彩的标签内容。还想自己开发一些“活力地带”的连线游戏，使MSN Messenger更具娱乐性。

**编者按：** Windows XP Embedded的制作有一定难度，由于篇幅有限，部分专业词汇无法一一详述。但读者也不必被它们吓倒，文中有非常详细的制作步骤，即使个别词汇不是很明白，只要严格按照步骤操作，最终还是可以成功的。

# 光盘童话

## 嵌入式桌面操作系统使用与制作攻略（三）

■湖南 Leisure

## 三 Windows XP Embedded制作

作为日常维护工具，Super WinPE已足够强大，但它也存在不少缺憾，如声卡驱动的问题尚未解决等，所以它只能算是嵌入式操作系统的一个“体验版”而已。微软现在主推的嵌入式操作系统是Windows XP Embedded（以下简称XP Embedded），类似于声卡驱动的问题，在XP Embedded中只不过是一个加入组件的简单操作。尽管XP Embedded不是为台式机设计的，但它的可定制性很强，且在容量、便携性、存储介质等方面的优势都是桌面操作系统无法企及的。下文将具体介绍如何制作一张属于你自己的XP Embedded光盘。

首先下载带SP1的XP Embedded评估版，试用期120天。下载地址：http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=257343f0-a931-4a5e-aaef-08f1cd4b0a80&DisplayLang=en，在这里下载的是一个网络安装的客户端，所以只有119kB。执行该程序（XPEFFI.exe），出现提示注册的对话框，选“是”进入下载界面，同时程序会打开一个注册网页，在其中填好带“*”的内容，注意E-mail地址必须是真实可用的，因为XP Embedded的注册码将被发送到这里。通常你很快就能收到带有注册码的E-mail，最多不会超过24小时。再来看看下载界面（图1），在这里可以选择保存位置，设置好后选择“Start Download”即可，一共需下载7个压缩包，总容量603MB，该客户端支持断点续传，所以无论下载出错还是断线都没关系。下载完毕后压缩包将被自动解压至“C:\Program Files\Windows Embedded\Installer”中，容量为627MB。



图1

开始安装前，确保“D”区内有3GB可用空间（数据库默认安装在D区中），然后进入“disk1”目录，执行“Setup”开始安装（图2）。

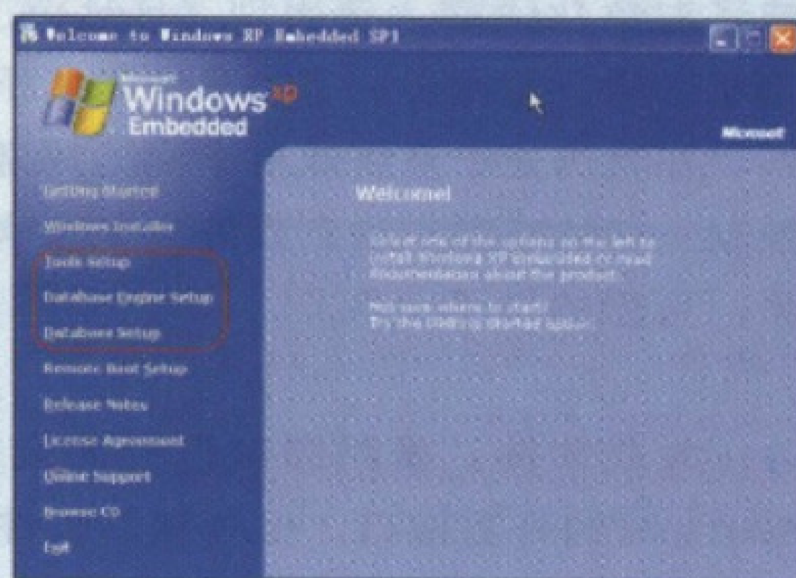


图2

依次安装“工具”（Tools）、“数据库引擎”（Database Engine）和“数据库”（Database）。在某些电脑中安装数据库引擎时可能会报错，提示缺少“强密码”（Strong Password）。没关系，只要加参数执行安装程序即可。选择“开始”→“运行”，输入如下内容：“C:\Program Files\Windows Embedded\Installer\disk1\SQLMSDE\setup.exe" SAPWD="1"。“SAPWD”参数用于指定强密码，强密码可随便定义，用“1”即可。

安装完毕后开始菜单中会增加一个名为“Microsoft Windows Embedded Studio”的菜单项（下文中在开始菜单里所做的选择都在此菜单项中进行的），下面我们就可以开始制作光盘了，请严格按照下面的步骤进行，任何一点疏忽都可能前功尽弃。

### 1.准备工作

首先做一些硬件方面的准备：至少需要一台刻录机和两块硬盘。第一块硬盘就是操作系统所在的硬盘，对分区没有什么特殊要求，但操作系统必须是Windows 2000/XP/Server 2003。第二块硬盘是制作光盘的关键，此盘中的分区数量不得大于4个，并且要保留至少8MB未分区空间，第一个分区为主分区，分区格式为FAT16，容量必须小于一张光盘的容量（650MB或700MB），根据我们这次讲解的内容计算，分成

300MB即可。所有分区工作都可在Windows中完成，这里不再赘述，分完区千万不要忘记激活第二块硬盘的主分区（下文中称该主分区为“目标区”，第二块硬盘为“目标盘”，第一块硬盘为“系统盘”）。

分好区后，将“C:\Program Files\Windows Embedded\utilities\”中的“BOOTPREP.exe”拷贝至目标区，由于这是一个16位程序，所以必须在DOS下运行。重启电脑，进入BIOS（一般是按“Del”键或“Ctrl+Alt+Esc”组合键），将系统盘设为“None”（当然，也可以关闭电脑，拆下系统盘），再设置首先从软盘或光盘启动（视你想用哪种方法启动而定），保存退出。使用Win98光盘或启动软盘引导至DOS界面下，输入“C:”，然后回车进入C盘，也就是目标区，再输入“BOOTPREP”并回车，按两次“Y”确认后，目标盘设置完成。

## 2.创建“EnableAutoLayout”组件并导入

①打开开始菜单中的“Component Designer”，在打开的程序界面中选择菜单“File”→“New”创建一个新的“sld”文件。

②展开窗口左侧的“Windows XP Embedded Client (x86)”目录，并在“Components”目录上单击右键，选择“Add Component”。

③在右侧新建窗口的“Name”区内输入一个名称，例如“EnableAutoLayout_Settings”（图3）。

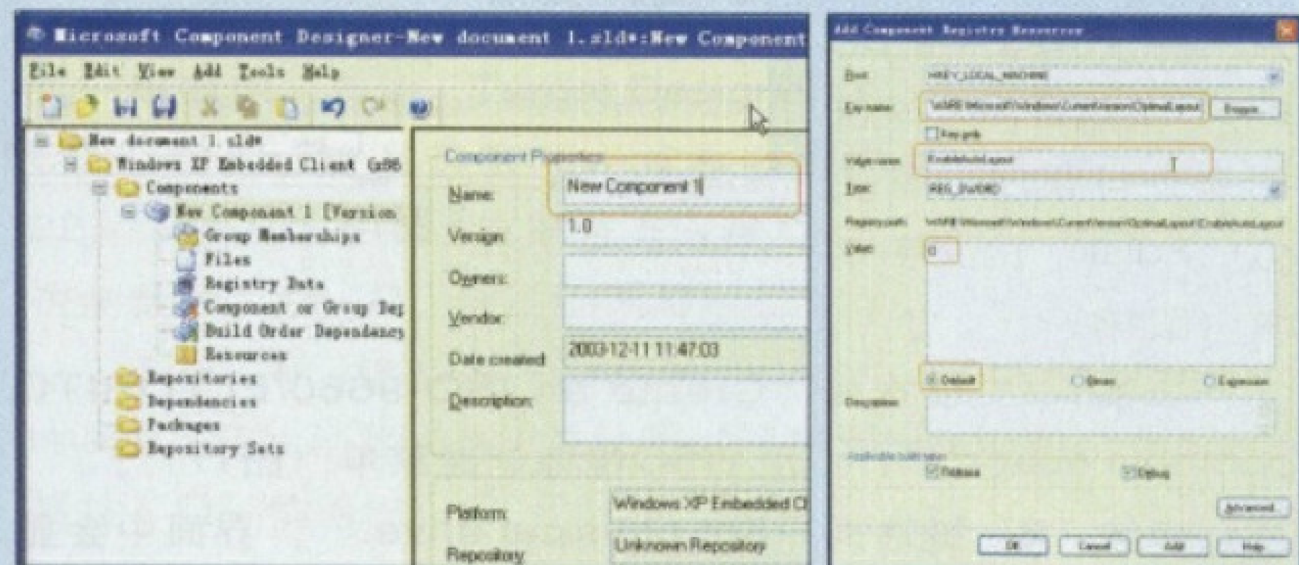


图3　图4

④右键单击左侧窗口中的“Registry Data”，选择“Add”→“Registry Data”，在弹出的“Add Component Registry Resources”对话框中分别填写以下值（图4）：

Root: HKEY_LOCAL_MACHINE

Key name: SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\OptimalLayout

Value name: EnableAutoLayout

Type: REG_DWORD

Value: 0

⑤选择“Default”单选框，按“OK”回到主窗口，选择“Flie”→“Save”保存为“EnableAutoLayout.sld”，下面将该文件导入数据库。

⑥在开始菜单中选择“Component Database Manager”，在“Database”标签窗口中选择“Import”（图5）。在弹出对话框的“SLD file”一栏中找到刚刚保存的“EnableAutoLayout.sld”文件。

⑦最后选择“Import”开始导入组件（图6），导完后关闭所有对话框。

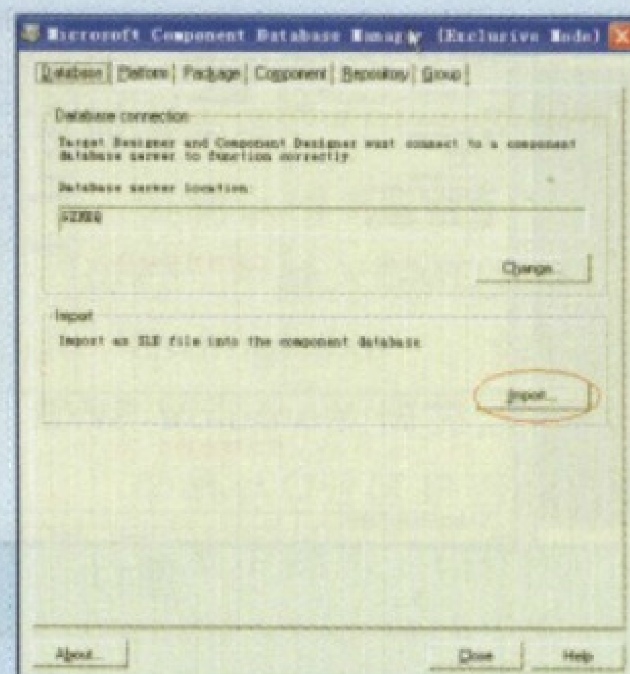


图5

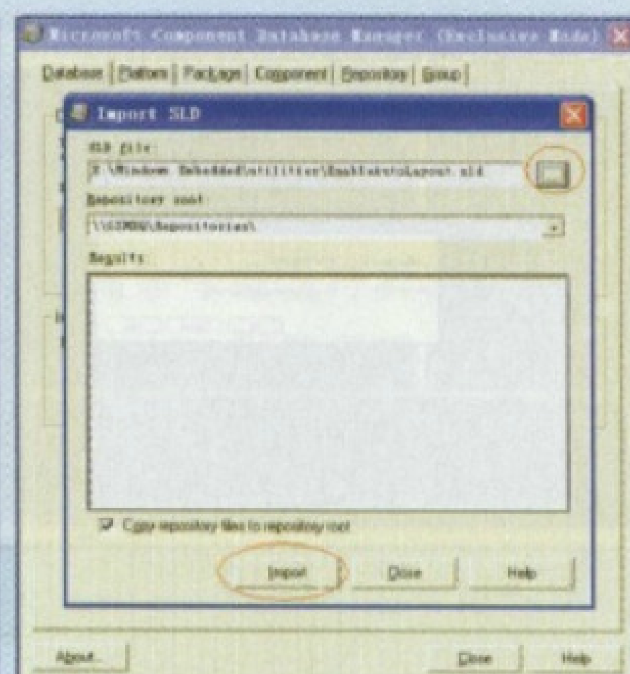


图6

## 3.创建“Target hardware device drivers”组件并导入

①进入目录：C:\Program Files\Windows Embedded\utilities\，执行“tap.exe”，很快便在同一目录中生成一个“devices.pmq”文件。

②在开始菜单中选择“Component Designer”，在弹出窗口中选择“Flie”→“Import”，导入“devices.pmq”文件（导入时间较长，图7）。

③导入完毕，选择窗口左侧的“Components”→“devices”，在右侧窗口的“Name”文本框中填写“My devices-hardware”（图8）。

④单击右侧窗口中“Prototype”栏旁的“Browse”按钮，在弹出窗口中选中“Software”→“Test&Development”→“Selector Prototype Component”（图9）。按“OK”回到主窗口，选择“Flie”→“Save”保存文件为“Mydevices.sld”。

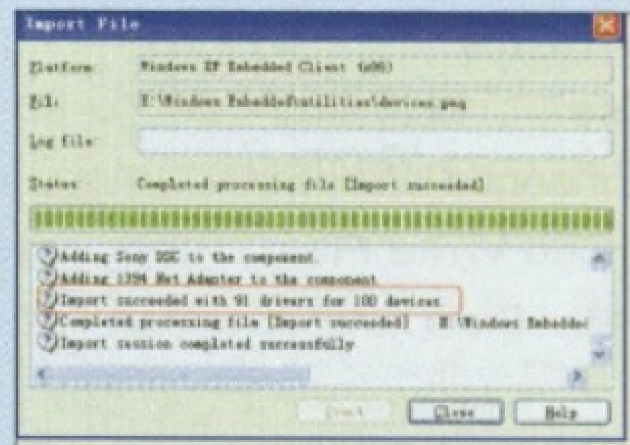


图7

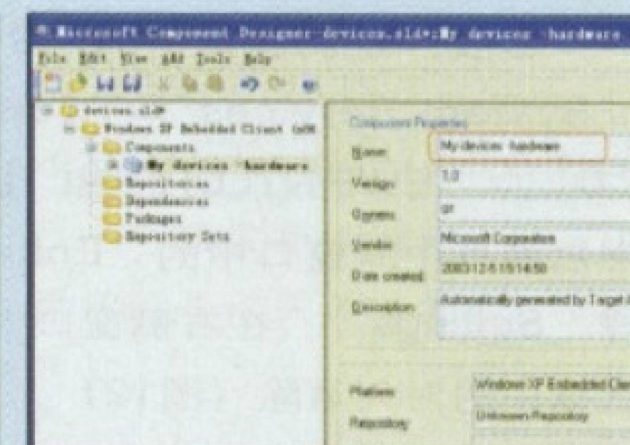


图8

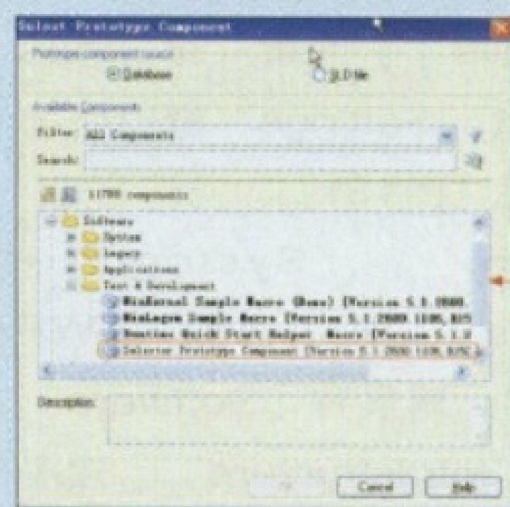


图9

⑤按第2步中的“⑥”和“⑦”两个步骤将“Mydevices.sld”导入到数据库。

## 4.创建El Torito实时运行镜像（El Torito run-time image）

①在开始菜单中选择“Target Designer”，在弹出窗口中选择“File”→“New”，命名为“My XP Embedded”后按“OK”（图10）。

②“Target Designer”的窗口共分为4部分，上面左侧窗口中显示所有组件的列表，先前导入的“EnableAutoLayout_Settings”和“My devices-hardware”组件就放在根目录下。中间窗口中显示新建的“My XP

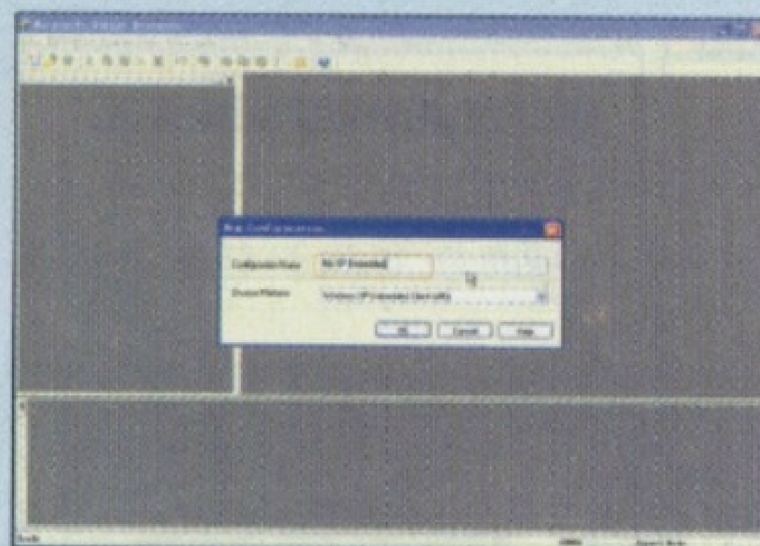

图10



图11

Embedded”系统的组件列表，此时还没有任何组件。右侧窗口则用于显示“My XP Embedded”系统组件的属性和设置窗口。下面的大窗口显示制作信息，有“Tasks”、“Messages”和“Debug”3个标签（图11）。

③双击左侧窗口中的“EnableAutoLayout”和“My devices-hardware”组件，将它们添加到中间的“My XP Embedded”窗口中。

④展开左侧窗口中的“Design Templates”，双击添加“Windows-based Terminal Professinal”组件，这个组件中包含了一个最小化XP Embedded所必需的基本组件。

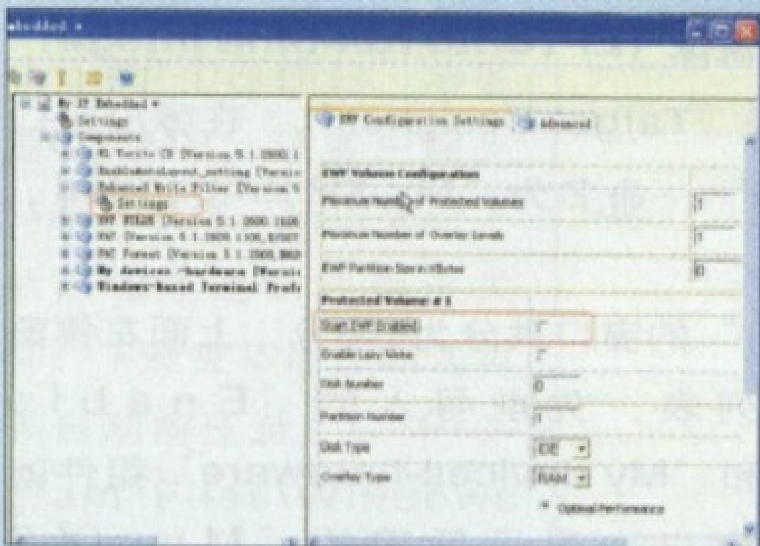
⑤展开左侧窗口中的“Software”→“System”→“Storage & Flie System”→“Infrastructure”→“Flie Systems”，双击添加“FAT”组件。再展开左侧窗口中的“Software”→“System”→“Storage & Flie System”→“Applications”，双击添加“FAT Format”组件。这一步是为实时运行镜像设置文件系统。

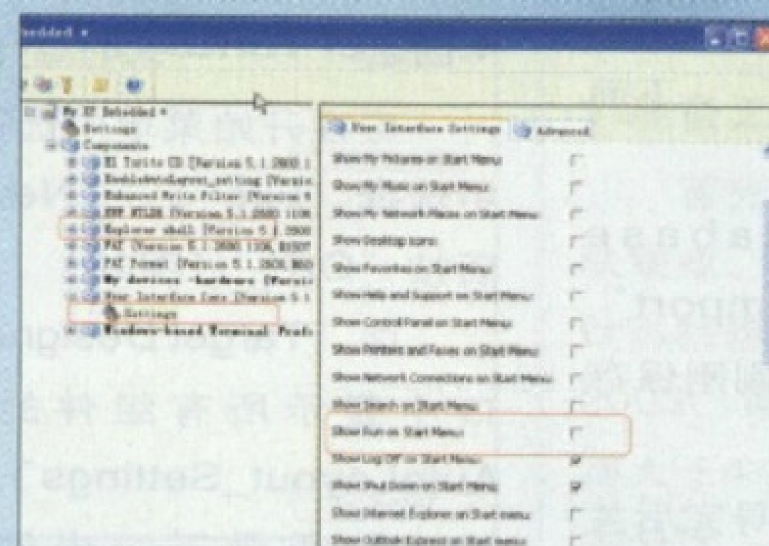
⑥展开左侧窗口中的“Software”→“System”→“System Services”→“Base”，双击添加“El Torito CD”、“EWF NTLDR”和“Enhanced Write Filter”组件。然后展开中间窗口中的“Enhanced Write Filter”组件，选择“Settings”，在右侧窗口中将“Start EWF Enabled”复选框中的对勾清除（图12）。

⑦展开左侧窗口中的“Software”→“System”→“User Interface”→“Shells”，双击添加“Explorer shell”组件。再展开“Windows Shells”子目录，双击添加“User Interface Core”组件，并在其“Settings”窗口中选中“Show Run on Start Menu”一项（图13）。

⑧展开左侧窗口中的“Software”→“System”→“Management”→“Applications”，双击添加“EWF Manager Console Application”组件。再展开“Software”→“System”→“International”→“Infrastructure”，双击添加“Chinese - Simplified Language Support”。

⑨至此添加组件工作完成，下面检验工作成果，选择菜单“Configuration”→“Check Dependencies”开始从属性检查（时间比较长），没有问题的话会报告“No errors or warnings”（图14）。下面就可以建立实时运行镜像了：选择“Configuration”→“Build Target Image”，在弹出窗口中设置镜像存放位置，然后按“Build”开始建立镜像（镜像大约需占用135MB硬盘空间，图15）。


图12

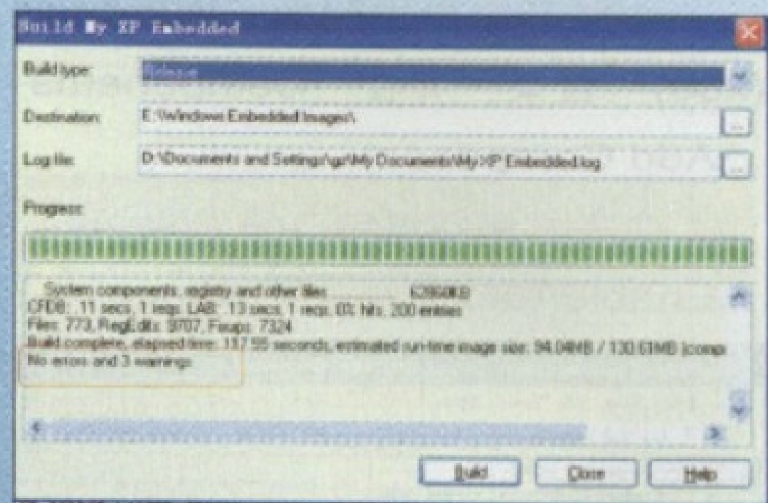

图13

⑩打开存放镜像的文件夹（默认为：D:\Windows Embedded Images\），将其下所有文件及目录拷贝至目标区。

**5.建立pre-FBA CD**

现在就可以用目标区中的文件创建光盘镜像了，用这个镜像刻录的CD被称作pre-FBA CD，它并不是我们最终需要的光盘，所以建议用CD-RW盘片刻录。

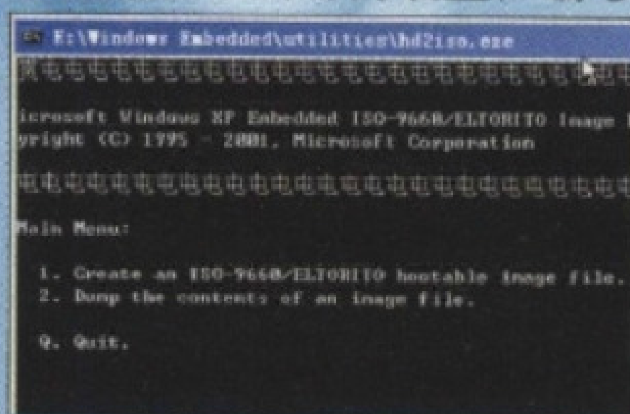

图14

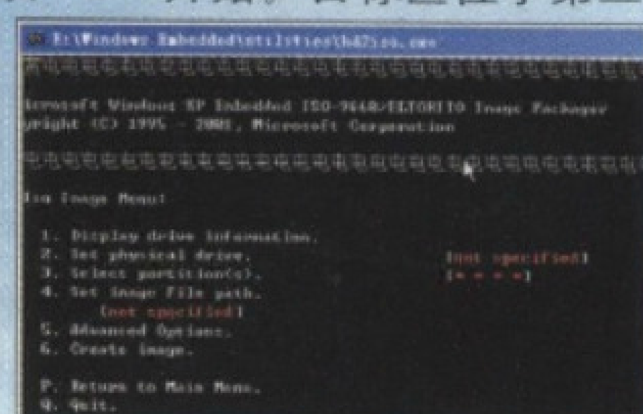

图15

①进入目录：C:\Program Files\Windows Embedded\utilities\，执行“Hd2iso.exe”，这是一个32位的命令行程序，有类似“Fdisk”的文字菜单（图16）。

②按“1”键选择“Create an ISO-9660/ELTORITO bootable image file.”进入ISO镜像创建菜单（图17）。

③按“2”键选择“Set physical drive.”，界面中会显示出电脑中所有的硬盘，编号从“0”开始。目标区位于第二

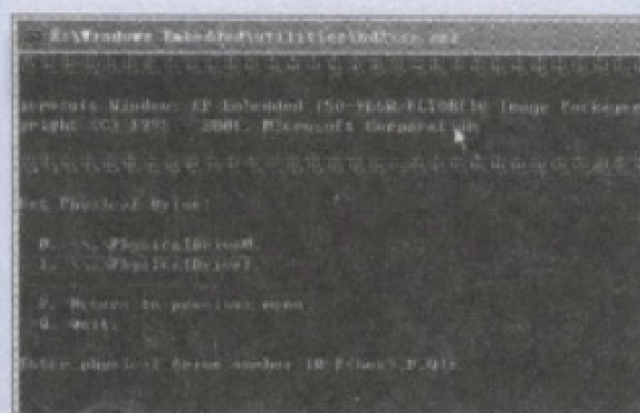

图16

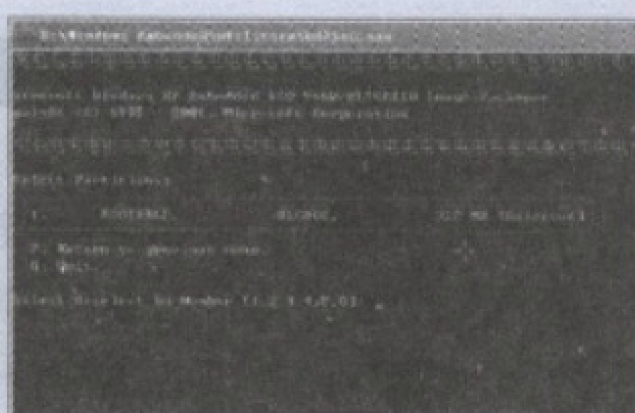

图17

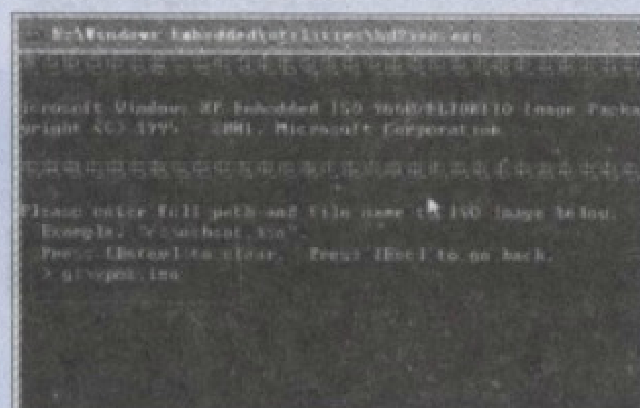
块硬盘，所以该硬盘的编号应该是“1”，按“1”键选择“\\.\physicaldrive1”后退回至上一级菜单（图18）。

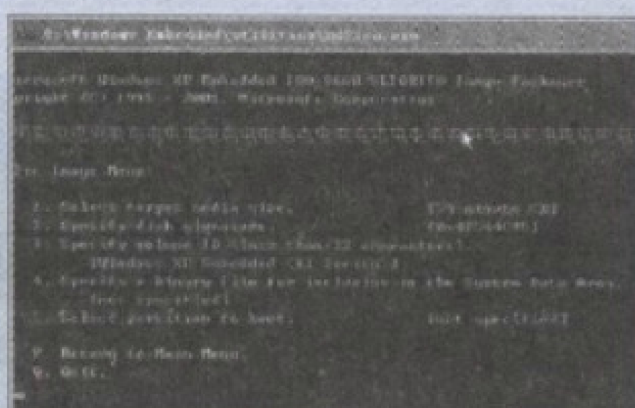
④按“3”键选择“Select partition(s)”进入选择分区菜单。按“1”键选择“BOOTABLE, BIGDOS, 322MB [Not Selected]”，选择后中括号内的“Not Selected”变为“Selected”（图19），然后按“P”键返回上一级菜单。

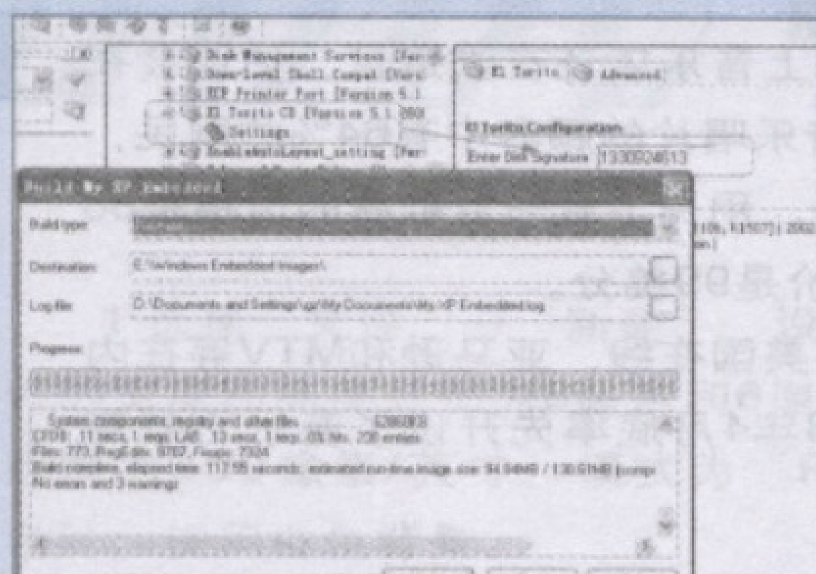
⑤按“4”键选择“Set image file path”。即存放光盘镜像的位置，存放该镜像的分区至少要有700MB剩余空间，输入路径及文件名，如“G:\xpos.iso”（图20），按回车返回上一级菜单。


图18


图19


图20


图21


图22

⑥按"5"键选择"Advanced Options"。进入高级设置界面（图21），其中必须要设置的项目只有一个："Specify disk signature"。按"2"键进入该项设置，在这里需要输入一串数字，启动"Target Designeras"，展开"El Torito CD"组件，在其设置项中就有我们需要的那串数字（图22）。输入数字后回车退至上一级菜单，该值自动转化为16进制数字。按"P"键退出高级设置菜单。

⑦按"6"键选择"Create Image to package the ISO image"开始创建光盘镜像，此过程需要较长时间，创建完毕后按"Q"键退出。

⑧用Nero Burning ROM或其他刻录软件将制作好的镜像刻到CD-RW盘片上，至此"pre-FBA CD"制作完毕。由于Windows无法识别这个镜像中的文件格式，所以查看光盘时内容空空如也，但322MB的容量可以显示出来。

**6.引导硬盘上的El Torito Run-Time镜像**

当pre-FBA CD制作完毕后，就可通过它引导目标硬盘上的El Torito Run-Time镜像了。关机卸下系统硬盘（在BIOS中关闭系统硬盘亦可），在BIOS中将启动方式设置为从光盘启动，并将pre-FBA CD放入CD-ROM驱动器中。系统首先从pre-FBA CD启动，加载相关信息之后，便把"权力"转让给硬盘中的镜像继续完成引导，这个引导过程中系统会不断从pre-FBA CD中读取信息，完成XP Embedded的配置，这个过程被称为First Boot Agent（FBA），要经过两次重启才能完成。另外，Enhanced Write Filter（EWF）也在这个阶段开始工作并创建一个临时配置分区（图23）。



图23

进入XP Embedded界面后，需要确定EWF的状态，下面的操作均在XP Embedded系统内完成。

①确认所有EWF Volume的配置情况，在"开始"→"运行"中输入CMD并回车，调出命令提示符界面。然后键入"Ewfmgr.exe"，如果EWF Volume配置正确，则会显示EWF Volume的情况。

②确认C分区是否为受EWF保护的分区，在"命令提示符"界面中输入"Ewfmgr C:"，如果配置正确，则会显示Protected Volume的信息。

④选择"开始"→"程序"→"Windows资源管理器"。查看你的系统中是否包括磁盘"El Torito CD"（实际上就是光驱中的pre-FBA CD，不过它在XP Embedded中被当作卷名为"Ei Torito CD"的磁盘）和目标区。

⑤如果上述检查都正常，那么你就可以对这个El Torito Run-Time镜像进行更多的定制了，如增加应用程序等，增加软件的方法和在WinXP中安装软件的方法一样，很简单吧？

**7.运行"Etprep.exe"**

制作最终的系统光盘前还需要执行程序"Etprep.exe"，这个工具执行如下任务：删除目标盘上在FBA过程中建立的EWF配置分区；交换"El Torito CD"磁盘和目标区的驱动器符号，这一步过后，就无法通过目标区中的"El Torito Run-Time"镜像启动了。

①调出"命令提示符"界面，进入"\Windows\system32"目录并运行如下命令：etprep /all。

②如果操作成功会显示如下文字：

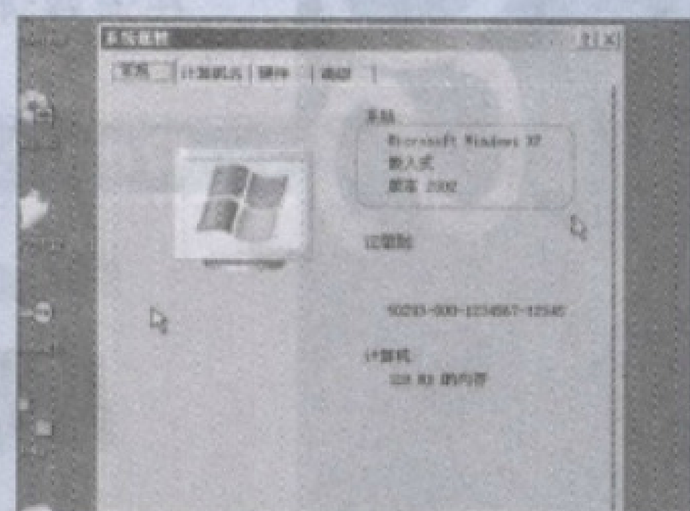
```
Deleted EWFpartitions = 1.
Swapped ElTorito volume drive E: with Boot volume C: .
```

③在执行"Etprep.exe"后，系统会自动重启，由于目标区已经无法引导系统，所以重启后手动关闭计算机。如果没有自动重启，手动关闭机器即可。

**8.制作最终的XP Embedded Bootable CD**

现在可以制作最终的系统光盘了。这个过程与制作pre-FBA CD的过程一模一样，请按"5."中所述步骤制作最终的光盘镜像。在刻录成CD前，最好使用虚拟PC软件测试一下这个镜像，但要注意只有VMware的虚拟PC软件能正确使用此镜像，微软的"Virtual PC"反而不行，是不是有点讽刺（图24）？进入系统后，查看系统属性，有"嵌入式"的字样，版本为"2002"（图25）。


图24


图25

**编者注：**为方便读者，文章中涉及的所有需要输入的链接及代码，我们会集结成一个帖子，发表在"大众软件网"→"凿合后院"→"论坛"→"实用软件"版中，帖子标题为"2004年第2期中所有需要录入的链接及代码"。

业界动态 TRENDS

## Winamp 5.0正式版推出



经过了近3个月的测试之后，AOL终于在2003年12月下旬推出了Winamp 5.0正式版，这仍然是一个免费的版本，无论功能上还是界面上都有较大的改进。不过和很多ACDSee的用户类似，相当一批Winamp用户似乎并不愿看到它朝着“大而全”的方向发展。时隔不久，软件又升级到5.01版，此版本中加入了网络电视功能，同时，收费版本的Winamp Pro 5.0也推出了，与免费版相比，它增加了压制MP3及最高支持48×刻录的功能。

## 全球最大连锁零售商美国沃尔玛公司进军网上音乐市场



2003年12月19日，沃尔玛公司推出了自己的网上音乐下载商店，使本来已不平静的网上音乐市场再掀波澜。

目前，沃尔玛的网上音乐店还在试运营，估计会在2004年上半年投入正式运营。沃尔玛称，在其连锁店购买音乐唱片的顾客中有64%的网民，因此网上音乐店的推出可为顾客提供更便捷的音乐购买服务。用户下载一首歌曲的价格是88美分，而网上音乐市场的领头羊苹果电脑公司每首歌的售价是99美分。

由于网上音乐市场前景诱人，包括微软、苹果、雅虎、美国在线、亚马逊和MTV等在内的美国大公司都准备进军这一市场。苹果电脑公司于2003年4月底率先开设了音乐下载商店，在不到8个月的时间里就已售出2500万首歌曲。

## 中国首届流媒体技术应用推广研讨会在京举行

2003年12月20日至12月22日，中国首届流媒体技术应用推广研讨会在北京海博大酒店隆重召开，包括RealNetworks和北京电信等在内的多家国内外知名厂商参加了此次会议。

本次会议由中国高科技产业化研究会主办，旨在推动国内流媒体行业的发展，尽快将高科技成果转化为生产力。许多业界极负盛名的专家都参加此次会议并发表了精彩演讲。大会还专程请来了流媒体技术应用非常成功的用户代表，如西安交通大学等上台现身说法，分享在具体实施过程中的经验与心得。

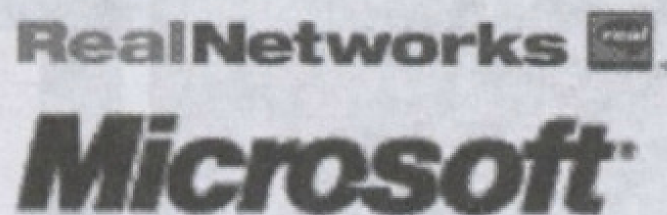
## 面向Windows流媒体的Linux服务系统再次升级



Starbak Communications公司推出的Starbak Embedded Streaming 3.0（SES），是一套基于Linux的流媒体服务系统，它在非Windows设备上引入了Windows媒体服务器技术。其中包含了Windows Media开发工具及其许可证，能帮助OEM厂商在视频点播、企业信息流、实时通信等应用场合开发应用软件。

Starbak公司表示，目前在世界范围内已有将近2500台Linux设备安装了SES系统，它正在流媒体应用领域发挥着巨大的作用。

## RealNetworks向微软提出反垄断诉讼，索赔10亿美元



2003年12月18日，著名的流媒体软件供应商RealNetworks向微软提出反垄断诉讼，指控微软非法利用Windows的垄断限制消费者在数字媒体软件方面的选择。实际上就是反对其操作系统中集成Windows Media Player等多媒体工具，这种情形与多年前网景公司反对微软在其操作系统中捆绑IE十分类似。

据业内人士分析，有RealNetworks这样的大公司牵头，今后肯定会有更多的中小公司站出来起诉微软。对于此项指控，微软方面表示感到惊讶。他们认为RealNetworks一直是流媒体领域的领先者，其市场业绩也不错，这么做只能说明RealNetworks害怕市场竞争。



本期我们将通过制作木质纹理，并使“木纹字”产生立体效果和阴影来讲解滤镜的基础知识及部分应用。涉及到的滤镜包括：添加杂色、动感模糊、USM锐化、波浪、极坐标、高斯模糊和浮雕效果。

# 木纹字，滤镜运用之一 Photoshop 7 中级教程连载(八)

■北京 潇湘工作室

1.选择“文件”→“新建”，设置新文件的宽度和高度分别为8厘米和6厘米，分辨率为300像素/英寸，模式为“RGB颜色”，使用白色背景。

2.选择“滤镜”→“杂色”→“添加杂色”，在“添加杂色”对话框中（图1）设置“数量”为400%，选中“高斯分布”和“单色”复选框。单击“好”按钮生成带杂色的背景（图2）。

3.选择“滤镜”→“模糊”→“动感模糊”，在“动感模糊”对话框中（图3）设置“角度”为90°，模糊化的“距离”为100像素。单击“好”按钮，形成垂直方向上的条纹效果（图4）。

4.选择“滤镜”→“锐化”→“USM锐化”命令，弹出“USM锐化”对话框（图5）。设置“数量”为200%，“半径”为0.5个像素，“阈值色阶”值为60。单击“好”按钮，使得线条清晰化。

5.选择“图像”→“调整”→“色相/饱和度”（图6），在“色相/饱和度”对话框中先选中“着色”复选框，然后设置“色

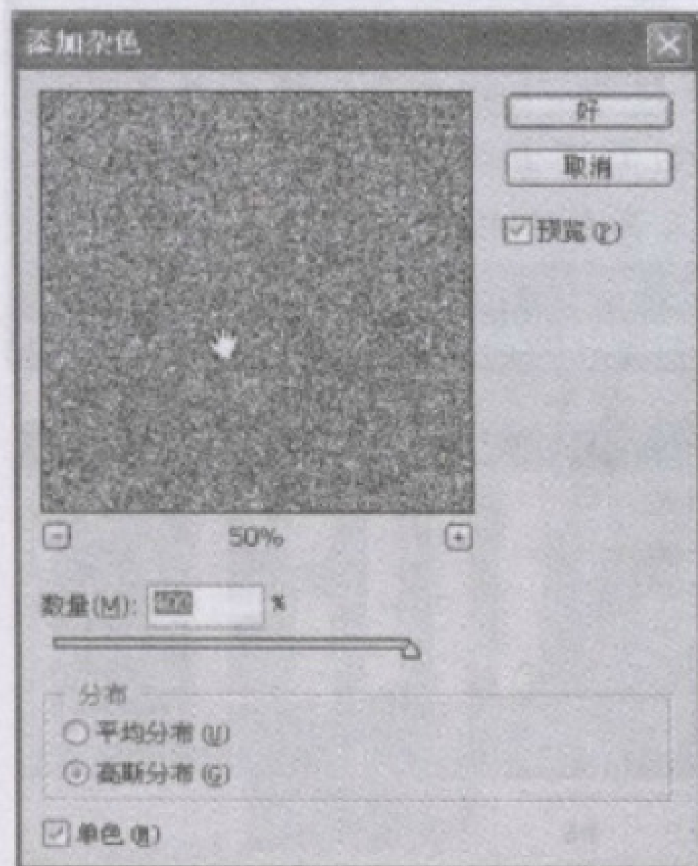



图1




图2

## 滤镜的基本使用方法

如果只想在图像的部分区域内应用滤镜，那么可用选区工具选择该区域，否则Photoshop将对整幅图像应用滤镜。如果是在某图层上操作，Photoshop就只将滤镜应用于该图层的有色区域（不包括透明区域），而且一次只能应用于1个图层。内置的滤镜分为14类，包括“艺术效果”、“模糊”、“画笔描边”、“扭曲”、“杂色”、“像素化”、“渲染”、“锐化”、“素描”、“风格化”、“纹理”、“视频”、“其它”和“Digimarc”。此外，任何已安装的第三方滤镜，如KPT、Eye Candy等都将出现在“滤镜”菜单的底部。

有些滤镜在选择后立即执行，另一些则需要设置选项来控制滤镜效果（凡是名称后面有“...”的都是需要进一步设置的滤镜）。多数滤镜对话框中都提供了图像预览功能，方便查看修改参数后的效果。如图1所示，对话框的左上角区域即为预览框，单击[+]或[-]按钮，就可按一定比例放大或缩小预览框中的图像。如果预览框中显示的图片局部不是你所需要，可以用鼠标左键按住预览图并拖动至你所需要的位置。有时图片很大，拖动起来很不方便，这时可以将鼠标移至原图片上，鼠标箭头变成矩形框□，单击你想观察的位置，预览框中就会显示相应部分。

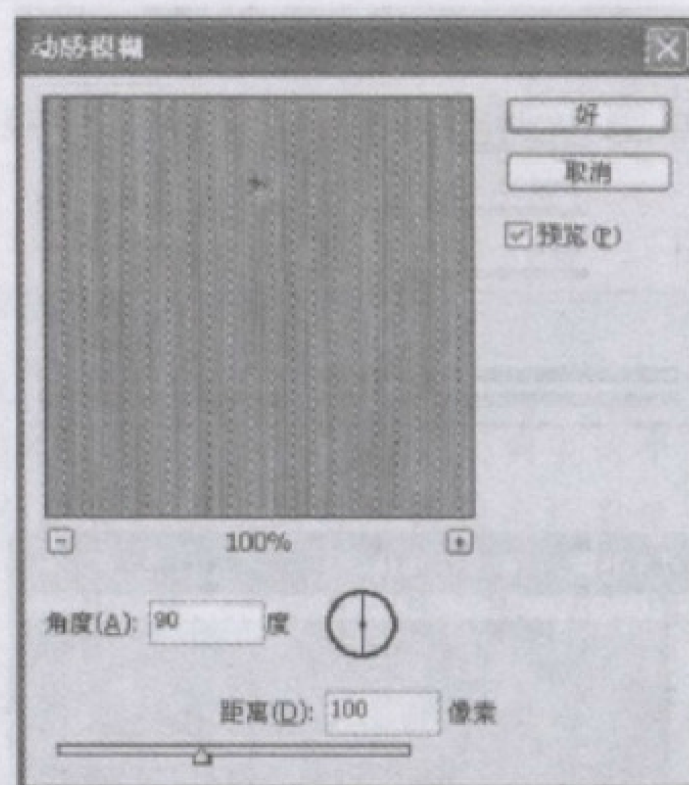



图3

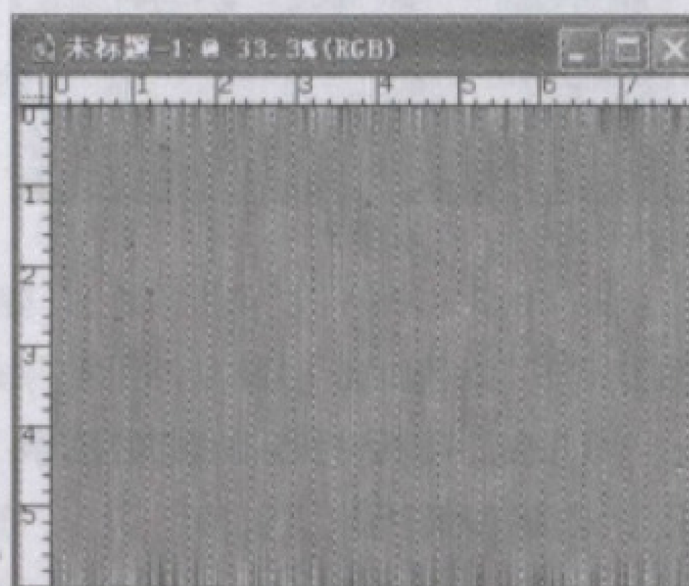



图4

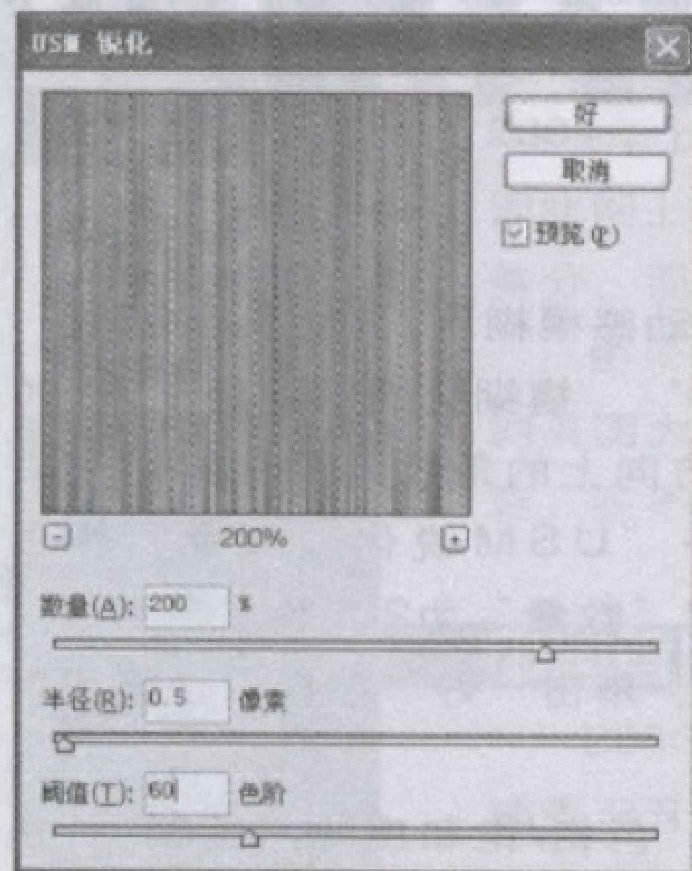
## “添加杂色”滤镜

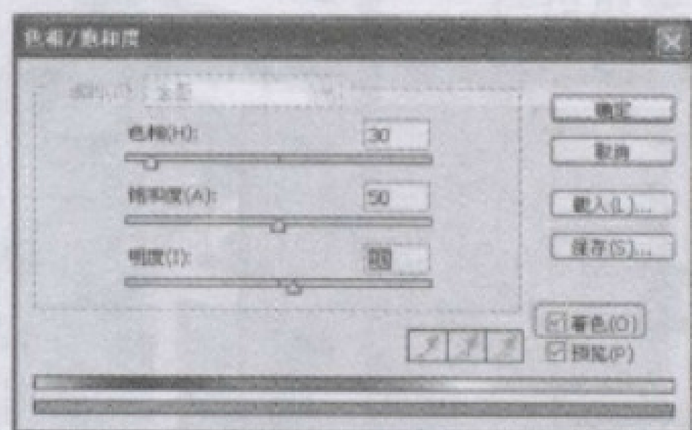
杂色即随机有色像素，有时会出现在拍摄或扫描过程中，一般会破坏图像的整体效果（数码相片中的噪点就是一种杂色）。杂色滤镜可将杂色与周围像素混合起来，使之不太明显。“添加杂色”滤镜可在图像中加入杂色，并将杂色混合到图像内，还可以用许多杂色掩盖一幅图像，使之完全转化为彩色像素图案。将“添加杂色”滤镜应用于纯色或灰度图片中可生成各种背景及纹理图案，生成背景时，可试用不同的分辨率，因为图案将随分辨率的变化而得到不同的效果。

“添加杂色”对话框中“数量”值的范围是0.1～400%，值越大，杂色效果越明显。在“分布”中采用“平均分布”时，滤镜会随机产生杂色，并用“数量”参数的值来计算随机信息。例如，在“数量”文本框中输入5，滤镜就会在±5%之间对每个像素的颜色计算随机颜色值。如果是用“高斯分布”，杂色将根据高斯钟形曲线分布，通常比“平均分布”产生的杂色效果更明显。如果选中“单色”复选框，则产生杂色时不会将颜色添加到图像上。

## “动感模糊”滤镜

“模糊”滤镜用来平滑边缘过于锐利或对比度过于强烈的区域。“模糊”滤镜也可用来模糊图像的背景，从而突出前景，或创建柔和的阴影效果。“动感模糊”则可以模拟拍摄运动物体时产生的模糊效果，其对话框允许设置模糊的方向和强度。“角度”范围是±90°，直接输入数字或用鼠标拖动圆周上的直径线皆可。“距离”选项就是用于控制强度的，其值在1～999之间。动感模糊滤镜的工作原理是这样的：首先按照设定的“距离”值复制图像，再根据“角度”值偏移副本，并增大副本的透明度，最后将图像副本覆盖原来的图像。


图5


图6

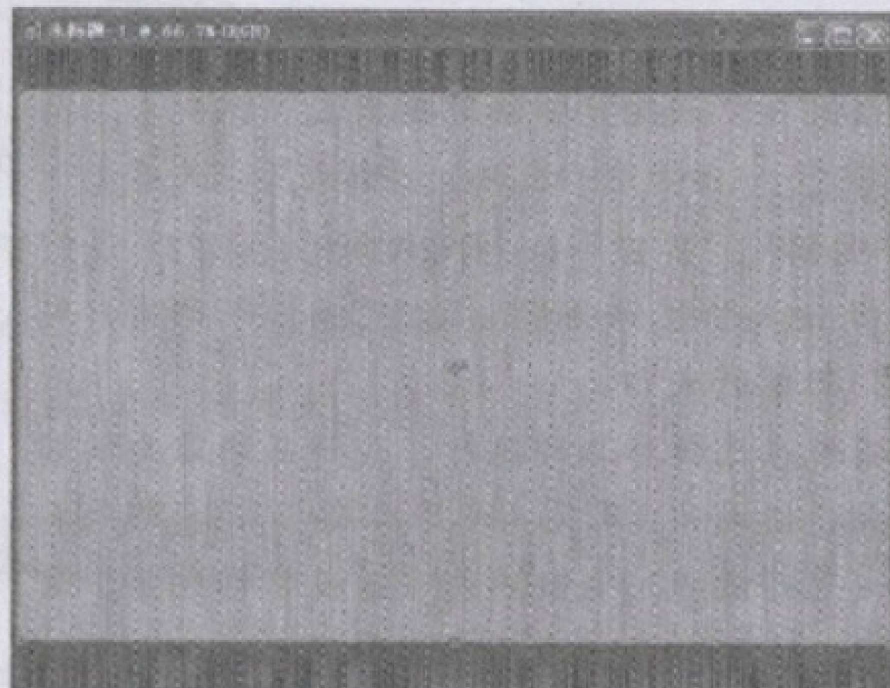
## “USM锐化”滤镜

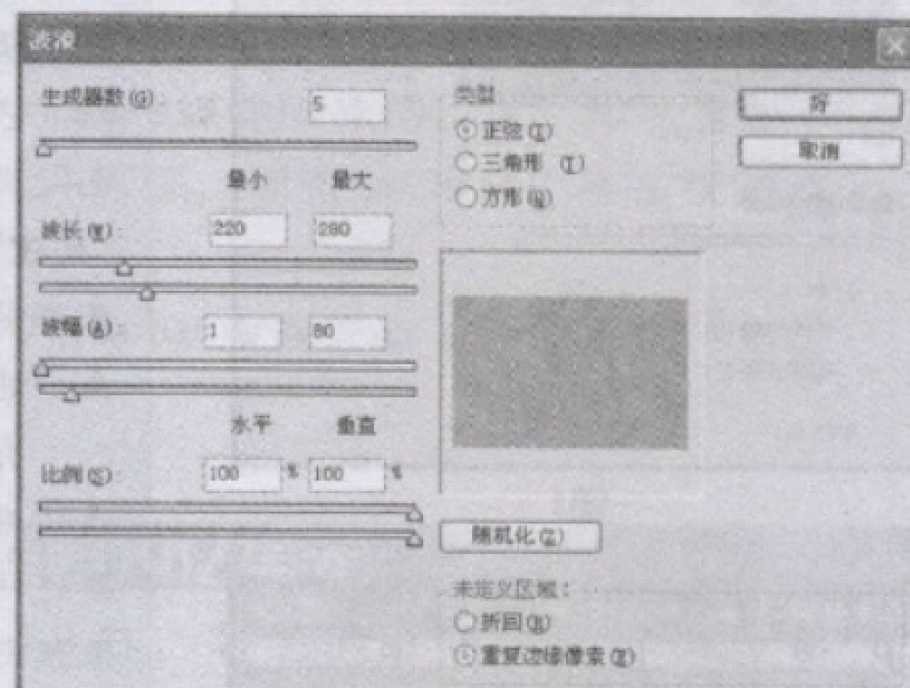
“锐化”滤镜可产生更大的对比度，使图像变得清晰，与模糊滤镜的作用相反。在利用放大、缩小和扭曲命令编辑图像后，可用“锐化”滤镜减少插值后产生的模糊。USM（Unsharp Mask）是反锐化蒙板的简称，此命名基于传统的摄影蒙版技术，该技术可将图像的负片和模糊的正片组合起来，使图像突出，所以“USM”滤镜能夸大图像边缘的清晰度。将图像从RGB转为CMYK或执行包含插值的操作后可以应用此滤镜。

在“USM”滤镜对话框中可控制锐化量。在“数量”文本框中输入1～500间的值，数值越大，锐化效果越明显。通常150%～300%的值适合于高分辨率的图像。“半径”值用于指定从需锐化的过渡区域向外延伸的距离（以像素为单位），输入的“半径”值越低，锐化操作离图像的边缘越近。对于高分辨率图像，建议将“半径”值设置在1～2之间。“阈值”用于指定锐化时相邻像素间的比较值，只要像素间的差值小于“阈值”，就进行锐化。例如，某相邻像素间的亮度差值为5，输入的“阈值”为6，则会产生锐化。“阈值”为5或更小，滤镜就会忽略这些像素。因此，“阈值”可用来防止整个图像或选区被过度锐化。如果“阈值”为0，滤镜就会改变尽可能多的像素，“阈值”越大，受影响的像素就越少。

有时“USM”滤镜会改变图像的颜色，建议将图像转化为“Lab颜色”模式并只对L通道应用滤镜。因为L通道是单纯的亮度通道，这样锐化时就不会改变图像的颜色了。如果需要锐化小面积的复杂区域，特别是高亮区，最好使用工具箱中的锐化工具，因为它更精确。


图7


图8


图9

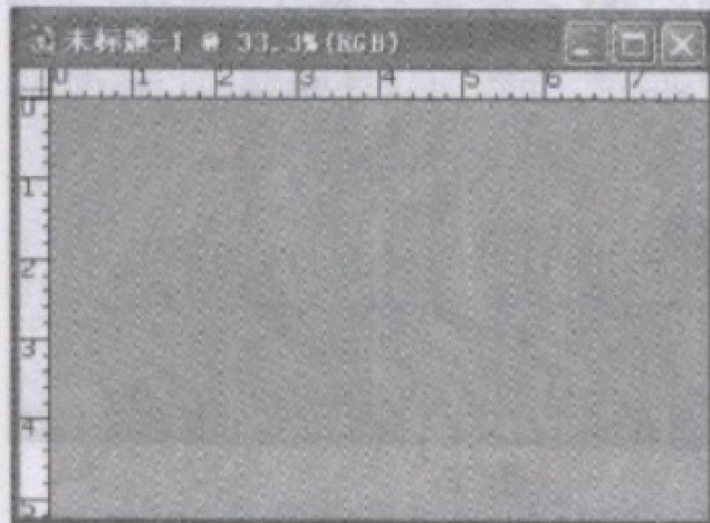
相”、“饱和度”和“明度”的值分别为30、50和10，单击“好”按钮，得到类似木材的颜色（图7）。

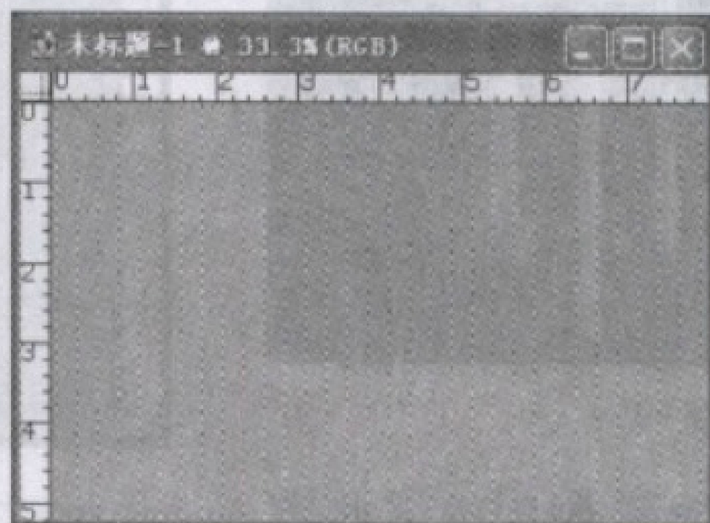
6.在工具箱中选择裁切工具，选择图像中部模糊均匀的区域，然后用鼠标左键双击选区任何位置，即可裁切掉上下边缘（图8）。

7.选择“滤镜”→“扭曲”→“波浪”，在“波浪”对话框中（图9）设置“生成器数”为5，最大和最小“波长”分别为280和220，最大和最小“波幅”分别为80和1，波浪的“类型”选择“正弦”，在“未定义区域”里选中“重复边缘像素”复选框。单击“好”按钮，产生波浪效果（图10）。

### “波浪”滤镜

“波浪”滤镜提供了各种波长选项，有助于生成各式各样的波浪效果。在“生成器数”文本框中的值代表波浪的数量（1～999）。产生的波越多，变形效果就越大，波峰与波谷相互交叉，使图像中产生越来越多的波浪。产生多个波浪的过程有点类似于海浪的相互撞击，撞击越多，流动越复杂。波峰间的距离由“波长”的“最大”值和“最小”值决定，波浪的宽度则由“波幅”的“最小”值和“最大”值控制。“波长”与“波幅”值的范围都是1～999。“比例”值决定水平和垂直的扭曲程度，其范围是0%～100%。“类型”中有3个单选框，包括“正弦”、“三角形”和“方形”。应用“波浪”滤镜时，图像的弯曲变形有时会超出图像范围。“未定义区域”选项就是用于控制这些超出部分的。如果选择了“折回”，超出的像素会反向折回图像中；选择“重复边缘像素”选项会使超出的像素分布到图像边界上。这样一来，如果超出的像素颜色不同于边界的其他颜色，就会生成一条明显的彩色带。


图10


图12

8.选择“滤镜”→“扭曲”→“极坐标”（图11），在“极坐标”对话框中启用“极坐标到平面坐标”，单击“好”按钮，现在看起来是不是很像木纹的效果了？（图12）

9.选择“文件”→“存储”，存储文件为“木板字.psd”。

10.选择“窗口”→“通道”，打开通道调色板，单击按钮，创建新通道“Alpha 1”（图13），Alpha 1通道显示为黑色。

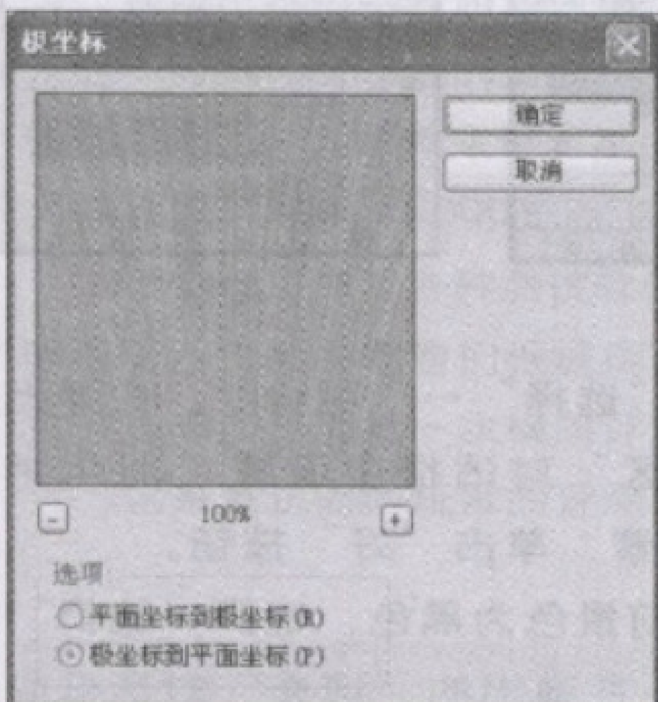


图11

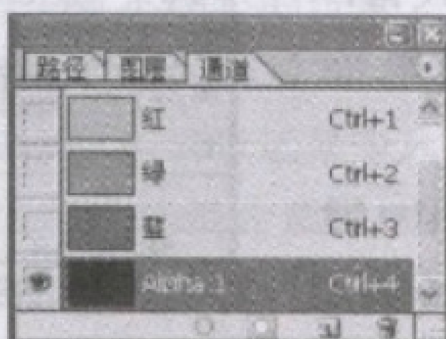


图13

11.选中新建的Alpha 1通道，然后单击工具箱中的文字工具T，在选项面板中设置字体为“华文中宋”（英文名为STZhongsong），大小为100点，将前景色设置为白色（在文字属性工具中设置白色是没有用的），输入繁体的“帅”字，在选项面板中单击✔，应用字体设置（输入字体时背景色会由黑变红，字会显示为黑色，不过这些都是暂时的，不必担心）。

12.在工具箱中单击移动工具，移动文字到合适位置（图14）。

13.在通道调色板弹出菜单中选择“复制通道”命令，在弹出的“复制通道”对话框中设置新通道名称为“Alpha 2”，单击“好”按钮，通道调色板出现新复制的Alpha 2通道（图15）。


图14

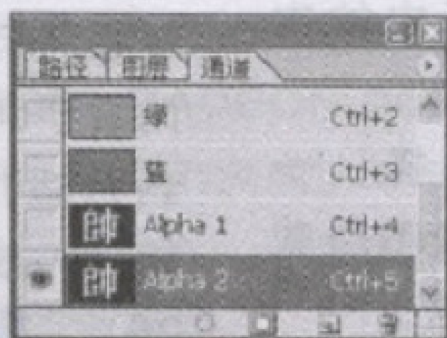


图15

### “高斯模糊”滤镜

“高斯模糊”滤镜的控制项只有一个——“半径”，调节这个参数可以改变模糊的强度，这个滤镜根据高斯钟形曲线来映射像素颜色值。“半径”值的范围是0.1～250，数值越大，模糊效果越强烈。用不同的“半径”值试验，可消除扫描图片中的波纹，这种波纹一般是扫描印刷品时，由于设置不当引起的非预期效果。

14.选中新建的Alpha 2通道，然后选择“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”命令，弹出“高斯模糊”对话框（图16）。设置“半径”为8.0像素，单击“好”按钮，Alpha 2通道产生模糊效果（图17）。

15.选择“滤镜”→“风格化”→“浮雕效果”命令，弹出“浮雕效果”对话框（图18）。设置“角度”为-45°，“高度”为10像素，数量为200%，单击“好”按钮，Alpha 2通道的文本产生浮雕效果（图19）。



图16


图17

### “浮雕效果”滤镜

“浮雕效果”滤镜可自动降低图像边界周围的颜色值，从而形成浮雕效果。在使用该滤镜前，增加图像的对比度，会有利于浮雕效果的产生。浮雕凸出的方向由“角度”值控制，其范围是±180°，可键入数值或拖动圆上的半径线来指示角度。凸出的高度由“高度”值控制，其范围是1～100个像素。要增大或降低凸出部分的颜色量，可在“数量”文本框中输入1～500间的整数。

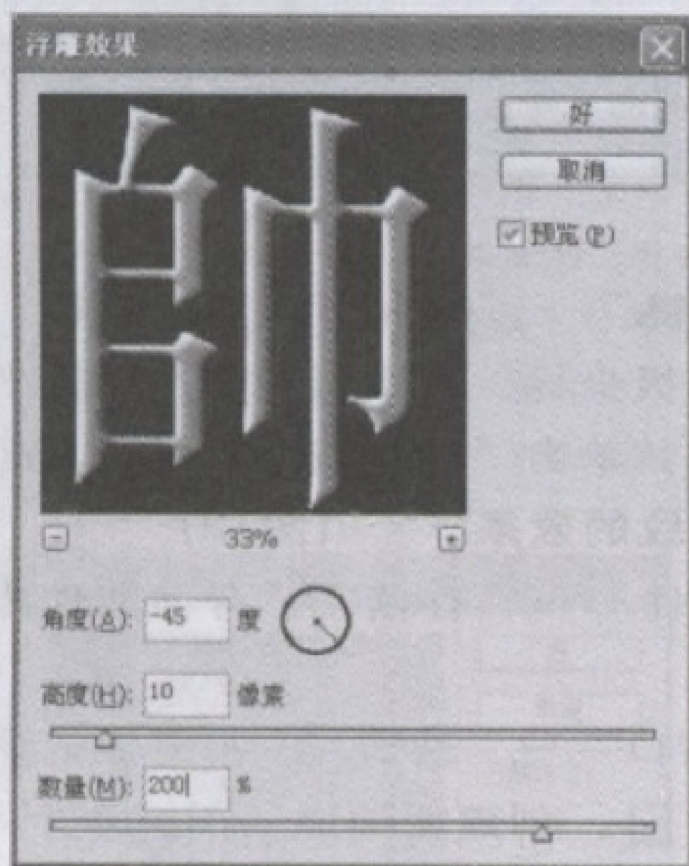


图18

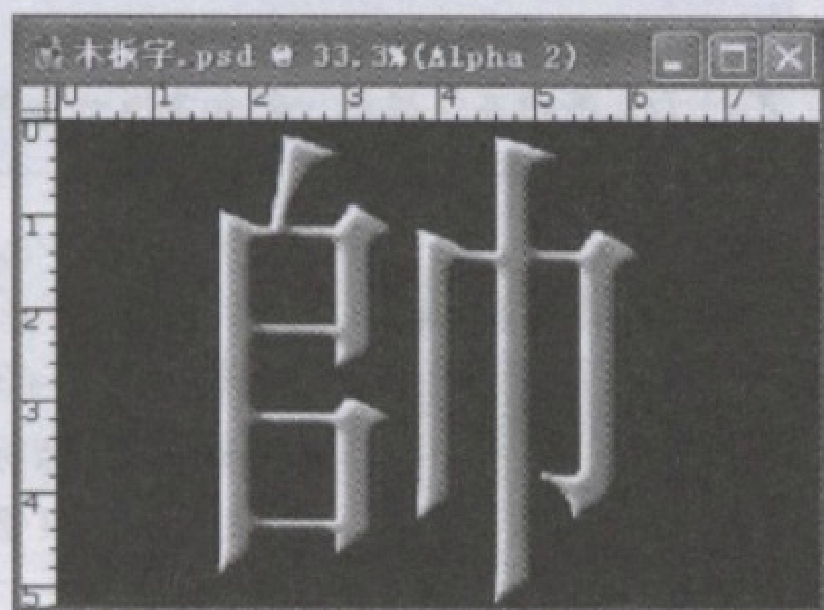


图19

16.保持在编辑Alpha 2通道的状态，按住Ctrl键并单击通道调板中Alpha 1通道，载入Alpha 1通道的文本区域（如果你一直没有取消选区则可以略过这一步）。

17.选择“选择”→“反选”，将选择区域反转。按Delete键删除所选区域。

18.在通道调色板中单击RGB通道，恢复RGB通道的显示。选择“窗口”→“图层”命令，打开图层调色板，回到背景图层，这时字变成了选区，不要紧，继续往下看。

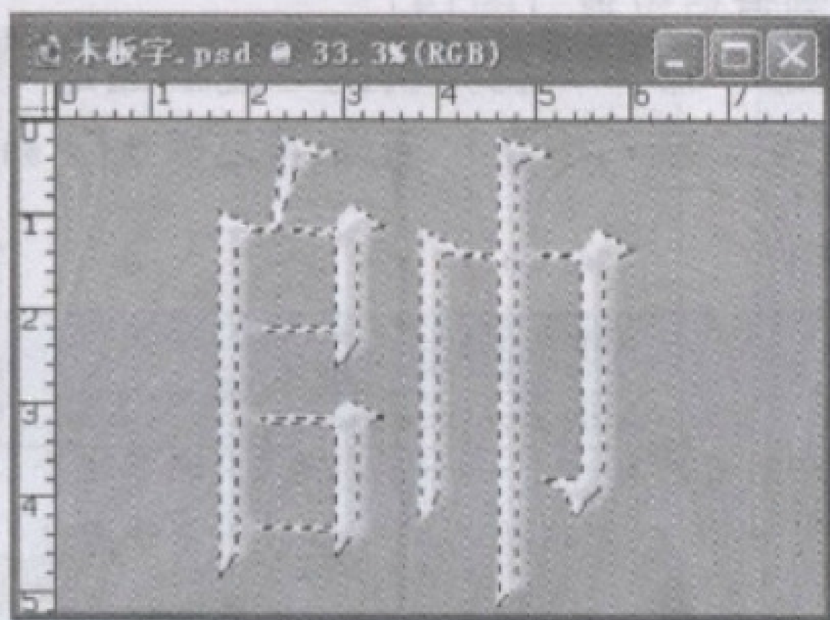


图20

19.选择“选择”→“载入选区”，在弹出的“载入选区”对话框中设置载入的“通道”为Alpha 2，单击“好”按钮，在背景图层载入Alpha 2通道作为选区。按Delete键，删除选区中的内容（图20）。

20.再次选择“选择”→“载入选区”，在背景图层载入Alpha 1通道作为选区。

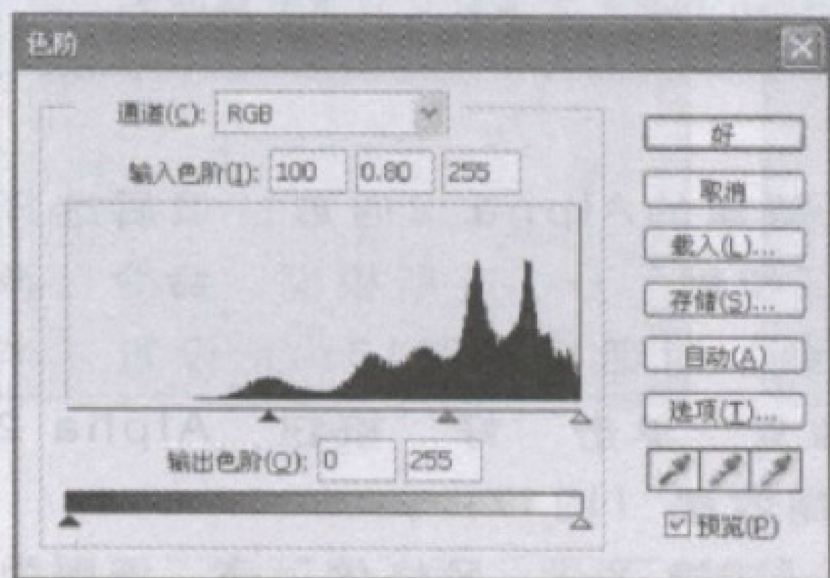


图21

21.选择“图像”→“调整”→“色阶”，打开“色阶”对话框（图21）。设置“输入色阶”分别为100，0.8，255，单击“好”按钮，调整图像的明暗度（图22）。

22.按快捷键Ctrl+C、Ctrl+V，对选区进行复制和粘贴，并自动生成新的图层：图层1（图23）。

23.在图层调色板中选择背景图层，单击按钮，新建图层2（图24）。按住Ctrl键并单击图层1，载入图层1的像素区域。

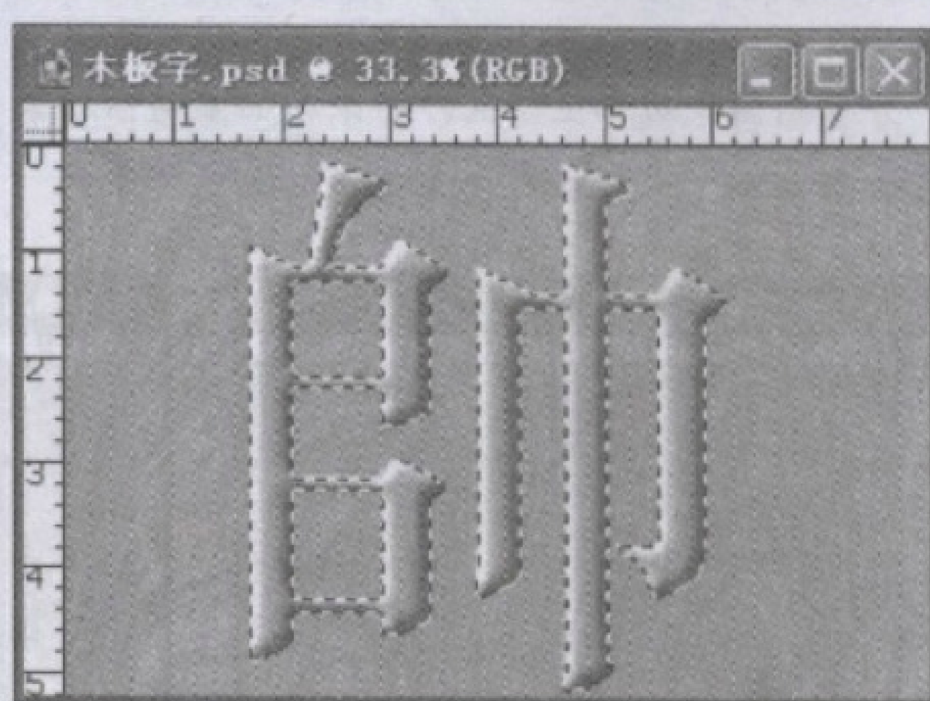


图22

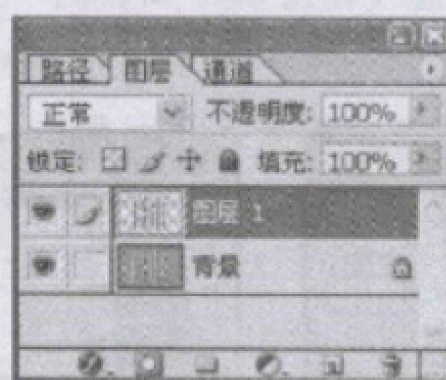


图23

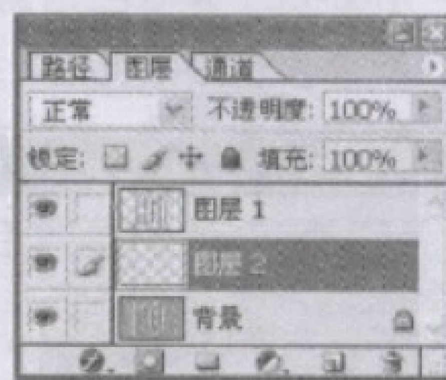


图24

24.选择“选择”→“羽化”，在弹出的“羽化选区”对话框中设置“羽化半径”为3个像素，单击“好”按钮。

25.设置前景色为黑色，选择“编辑”→“填充”，在弹出的“填充”对话框中设置使用“前景色”进行填充，单击“好”按钮，完成填充（图25）。没有移动图层前填充效果很不明显。

26.在工具箱中单击移动工具，向右下角移动图层2到合适位置，产生阴影效果（图26）。P

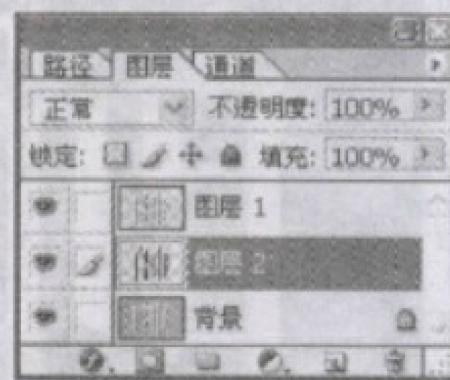


图25

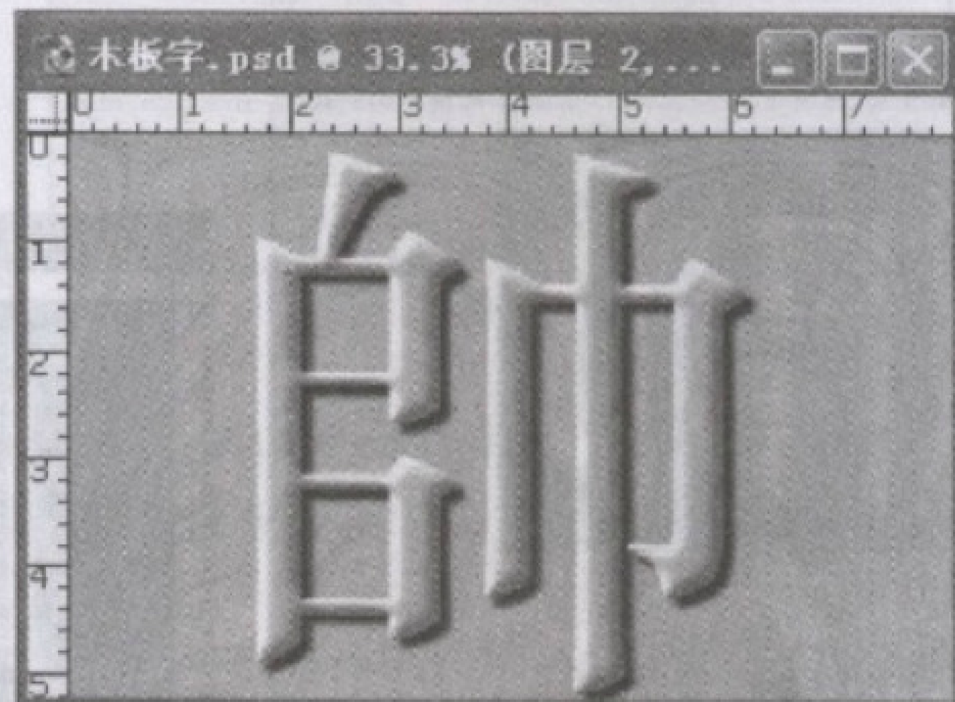


图26

# 真实的较量

## 千元以下主流显卡游戏性能评测

■专题策划 本刊编辑部
■执笔 魔之大头、答笛、别理我、贫农

也许有些玩家抱怨自己的电脑“不够劲”时，别人几乎同样配置的系统却能流畅地运行让人羡慕的游戏，也许有些玩家玩过最新最炫的3D游戏大作后一边大呼过瘾，一边觉得头晕目眩，其实这都是显卡惹的祸。

在层出不穷的新游戏面前，很少有不动心的玩家，但怎样才能让这些毫不留情吞吃资源的家伙乖乖地为我们呈现出最动人的一面？什么等级的显卡才能降服主流的游戏？这些都是让很多玩家非常头疼的问题。尽管对于广大DIY爱好者、我们测试工程师及各大媒体来讲，高端显卡的测试永远是令人激动的，但目前很少有玩家有能力购置这些价格不菲的产品。而对于大多数用户来说，1000元以下的显卡才是最合适的选择。

我们已见惯了各种测试软件中有板有眼的严格数据，但许多普通玩家却很难通过这些数据真正了解到显卡在游戏中的实际表现。为指导读者们根据自己的需要选购显卡，我们组织了这次测试，以市面上最常见的3D游戏为基准，对千元以下的主流显卡产品进行一次横向评测。

这是真正面向玩家的评测哦，我们心仪的显卡究竟在这些游戏中表现如何呢？一起来看看吧。

## 中、低端显卡市场形势

2003年下半年，中端显卡支持的API开始从DirectX 8向DirectX 9的过渡，诸如GeForce4 Ti4200、RADEON 8500/9100这样的上一代经典显卡由于芯片停产等因素逐渐淡出主流市场，GeForceFX 5600 XT/5600、RADEON 9600/9800SE系列产品迅速填补了市场空白，也顺利完成了DX8向DX9的过渡。不过，待到DX9游戏全面普及后，这些显卡是否能流畅运行未来的DX9游戏，则又另当别论。

中高端市场似乎更令人神往，2003年下半年成为不少高端产品自降身价的时期，首当其冲的当属GeForceFX 5900简化版（一些厂商称之为GeForceFX 5900SE），不少厂商爆出1899元、1699元甚至更低的价位。同样境遇的还有不少RADEON 9700/9700Pro，从性能角度考虑，它们足以满足未来1年左右的需要，但要跌到大多数用户能接受的心理价位（千元左右）尚需时日，目前是否值得购买可仔细掂量。

ATI在过去的半年里逐渐赶上NVIDIA，特别是在中高端市场，选购ATI芯片显卡的人日渐增多，这和ATI高端显卡在各种评测中成绩优异不无关系。而且，目前ATI为控制高端产品质量，大多数高端“A卡”都是ATI原厂或“A系”大厂代工生产，只是打上其他厂商标志销售（比如RADEON 9600 Pro），玩家对其做工还是有心理上的偏爱。而NVIDIA方面，性价比也许是它目前最为有力的武器，在中、低端市场上NVIDIA还是有比较明显的优势，主力的GeForceFX 5600和老当益壮的GeForce4 Ti4200都拥有不错的口碑，老牌的GeForce4 MX440-8X和“当红小生”GeForceFX 5200也在低端和RADEON 9100/9200系列打得难解难分。

鉴于内地市场的消费特点，中低端市场是商家必争之地，极大的出货量和隐蔽的猫腻手法使得这类产品的整体利润并不低。由于竞争加剧，NVIDIA与ATI都将产品的规格配置权下放给显卡制造商，这样一来，除芯片是我们所熟悉的那些名字外，很难判断用户购买的到底是标准版的显卡，还是降低频率、甚至砍掉一半显存位宽的“阉割产品”。对于钱包干瘪的游戏玩家来说，选购一款称心如意的显卡是非常辛苦的事。我们本次的显卡评测主要针对千元以下的中、低端显卡，为公平起见，测试样品的规格（核心、显存频率及显存位宽）都与ATI和NVIDIA的官方样卡相同，大家选购其他规格的产品时也可以此作为参考。下面就来看看这些中低端产品的情况：

## 低端显卡

### GeForce4 MX440-8X

**一般价位：399～480元**

NVIDIA的上一代低端主力，虽然只支持DX7，不过性能在同类产品中出类拔萃，对于较早的DX7游戏是不错的选择。但它在DX8游戏中会损失一些华丽的特效，且性能相对于支持DX8的显卡并无优势。出于细分市场的考虑，市场上还有一些价格更低的GeForce4 MX440 SE，其显存位宽仅为64位，频率更是五花八门，如果只是玩玩CS类的老游戏，也能基本完成任务。

### GeForceFX 5200

**一般价位：450～600元**

低端显卡中唯一支持DX9的显示芯片，虽然它在DX8/9环境下的性能并不突出，但好歹能提供较丽的画面，搭配较高主频的CPU时也能有不错的速度。NVIDIA虽然提供了FX 5200的参考频率，但由于不同厂商有各自的"考虑"，目前具体产品的规格非常混乱，价位也有很大差距。大家选购时请务必根据后面表格中的参数进行核实，以免买到不适合的产品。

### RADEON 9200

**一般价位：450～650元**

RADEON 8500/9100系列虽然性能不错，但因ATI的市场策略而淡出市场，被"新"的RADEON 9000系列取代，而RADEON 9200系列则是RADEON 9000的AGP 8×版本，支持DX8是它的一大卖点；但老实说，在频率和显存位宽相同的情况下，其性能并不如其前辈RADEON 9100。

### RADEON 9200 SE

**一般价位：399元以下**

和GeForce4 MX440 SE类似，RADEON 9200 SE也是以显存位宽和频率的妥协来换取低成本的产品，但在3XX元的价位上，它提供了MX440所不具备的硬件DX8支持，适合价格优先的用户。

## 中端显卡

### GeForceFX 5600 XT

**一般价位：700～880元**

GeForceFX 5600家族中的小弟，推出时间最晚，频率比FX 5600低，但性能相对FX 5200还是有较明显的优势，价位承上启下，或许会成为未来一段时间内600元级别的黑马。

### GeForceFX 5600

**一般价位：799～999元**

NVIDIA的原意是用它替代GeForce4 Ti4200-8X，但其DX8性能并不见强，因而市场反应一般。随着售价的下调及DX9开始在游戏中普及，选择GeForceFX 5600的消费者将会越来越多。从规格上看，它和FX 5200具备相同的管线，但拥有后者所没有的"智能取样技术"，这对FSAA有着重大意义。从测试成绩上看，GeForceFX 5600的执行效率也比FX 5200高不少。

### GeForceFX 5600 Ultra

**一般价位：999～1299元**

GeForceFX 5600的高频版，根据我们从NVIDIA方面得到的消息，更高一级的FX 5700（NV36）将在未来数月内将价格调整至1200～1400元，而目前在千元门槛上徘徊的FX 5600 Ultra则很快会全面跌入千元以内。就制造工艺要求和产品品质来说，FX 5600 Ultra相对其他中端NVIDIA显卡更具优势。

### RADEON 9600

**一般价位：850～999元**

ATI推出的第一款0.13微米工艺的显示芯片，综合了R300与R350的核心技术，简化了的内核使得晶体管数目大幅减少，发热量也随之下降，新的SmoothVision 2.1改善了FSAA性能、AA取样与内存控制器优化，提供6:1的色彩压缩。作为ATI的中端主力，其性能和GeForceFX 5600各有所长。RADEON 9600也有类似于FX 5600U的高频版，频率和性能介于R9600和R9600 Pro之间，但ATI并没有为它正式命名，只是由一些显卡厂商自行推出了相关产品，我们姑且称之为RADEON 9600加强版。

### RADEON 9800 SE

**一般价位：950～1099元**

完整的DX9支持+128MB显存+ATI原厂制造，而且有一部分能够通过软硬件修改开启被屏蔽掉的渲染流水线，曾是千元级别的热门产品。目前已由于ATI的市场策略改变而淡出市场，这里不再介绍。

**主流中低端显卡规格一览表**

| 产品系列 | GeForceFX | GeForceFX | GeForceFX | GeForceFX | GeForce4 | GeForce4 | RADEON 9600 | RADEON 9200 | RADEON 9200 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 显卡型号 | 5600 Ultra | 5600 | 5600 XT | 5200 | MX440-8X | MX440 SE | 标版 | 标版 | SE |
| 芯片开发代号 | NV31 | NV31 | NV31 | NV34 | NV18 | NV18 | RV350 | RV280 | RV280 |
| AGP支持 | 8X | 8X | 8X | 8X | 8X | 8X | 8X | 8X | 8X |
| DirectX支持 | 9 | 9 | 9 | 9 | 7.1 | 7.1 | 9 | 8.1 | 8.1 |
| Vertex Shader数量 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| DX Vertex Shader版本 | 2.0+ | 2.0+ | 2.0+ | 2.0+ | 1.1 | 1.1 | 2 | 1.1 | 1.1 |
| DX Pixel Shader版本 | 2.0+ | 2.0+ | 2.0+ | 2.0+ | 不支持 | 不支持 | 2 | 1.4 | 1.4 |
| 渲染流水线 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 |
| 每流水线贴图单元 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 内核频率（MHz） | 350 | 325 | 235 | 250 | 275 | 270 | 325 | 250 | 200 |
| 显存位宽（bit） | 128 | 128 | 128 | 128 | 128 | 64 | 128 | 128 | 64 |
| 最大显存容量（MB） | 256 | 256 | 256 | 128 | 64 | 64 | 128 | 128 | 128 |
| 显存频率（MHz） | 350 | 275 | 200 | 200 | 250 | 200 | 191 | 250 | 166 |
| 显存优化技术 | LMA II | LMA II | LMA II | LMA II | LMA II | LMA II | Hyper-Z III | Hyper-Z III | Hyper-Z III |
| 输出能力 | DVI+D-sub+TV | DVI+D-sub+TV | DVI+D-sub+TV | DVI+D-sub+TV | DVI+D-sub-+TV | DVI+D-sub+TV | DVI+D-sub+TV | DVI+D-sub+TV | DVI+D-sub+TV |

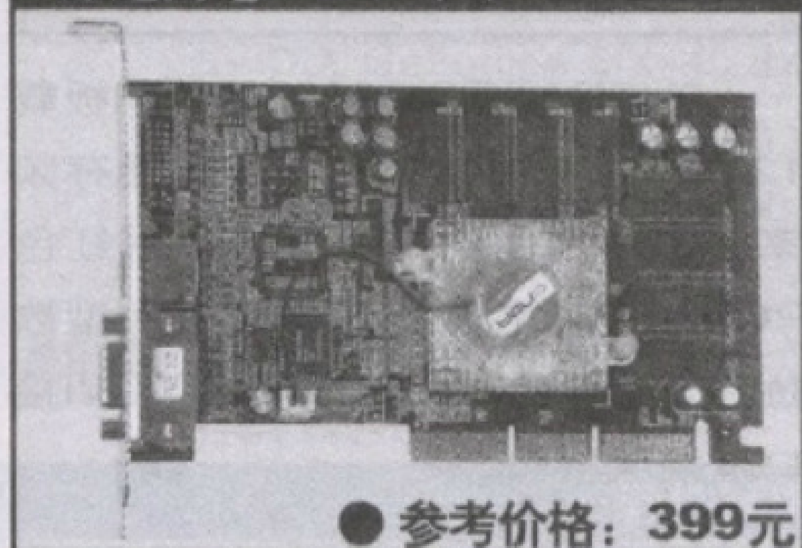
**注：**均为ATI和NVIDIA公布的官方规格，具体显卡厂商的产品可能会有一些差异。由于DDR显存等效2倍的特点，因此有些场合的显存频率标称值为实际运行频率×2。

# 市面常见的部分千元以下显卡

这里介绍的显卡都是本次专题测试中我们收集的样品（所列频率为实际测定值），由于我们的测试主要针对公版规格的产品，所以只对部分与原厂样卡规格相同的产品进行了测试（带有*号的）。在此，我们向所有为本次测试专题提供样品的厂商表示感谢。

## NVIDIA.阵营

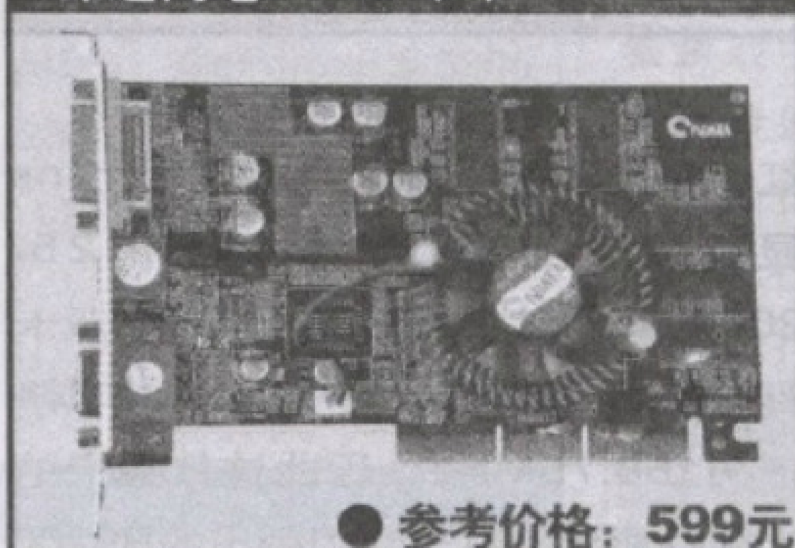
### 昂达闪电8450（*）



●参考价格：399元

采用GeForce4 MX440-8X芯片，黑色PCB，板载64MB三星5ns显存，核心/显存频率为274.5/405MHz，拥有视频输出功能。

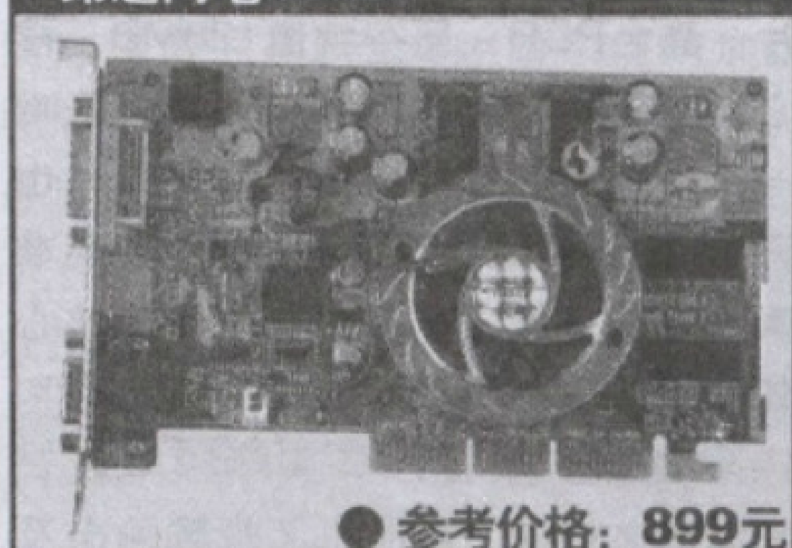
### 昂达闪电9520（*）



●参考价格：599元

采用GeForceFX 5200芯片，黑色PCB，128MB EMST 5ns显存，核心/显存频率为249.75/405MHz，提供了DVI和视频输出。

### 昂达闪电9560



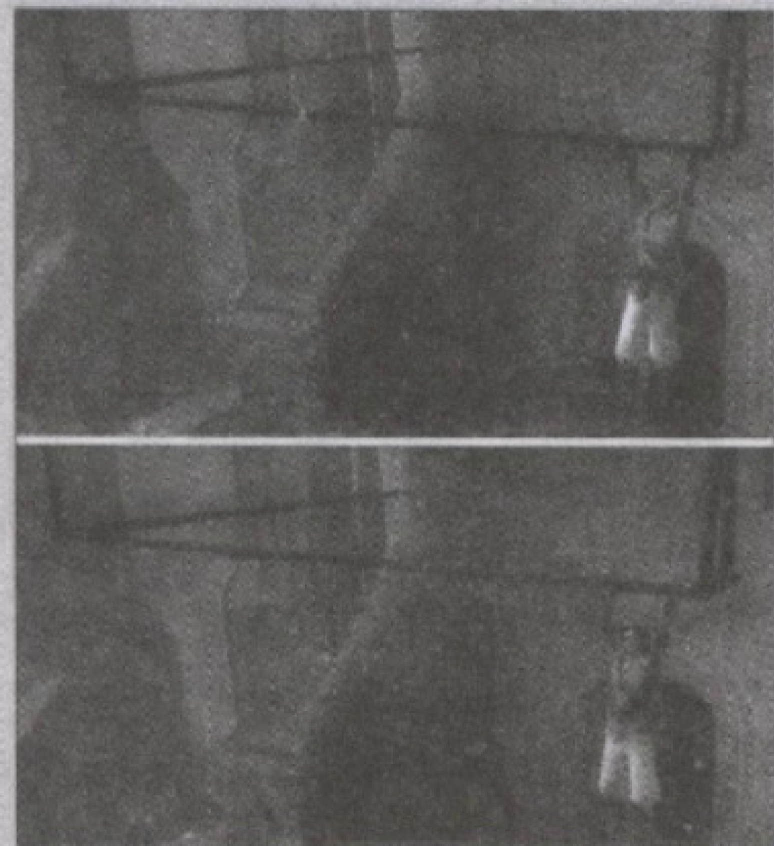
●参考价格：899元

基于GeForceFX 5600芯片，采用黄色PCB，板载128MB三星3.6ns显存，核心/显存频率270/552MHz，它安装有飞利浦视频芯片，可提供VIVO功能。

## 3D显卡的技术名词

**AF（Anisotropic Filter），即“各向异性过滤”。**它是一种特殊的过滤技术，用于表现与水平或垂直方向角度相差较大的纹理细节，可极大改善与我们的视角有较大角度的表面材质的显示质量（例如一条笔直向远方延伸的路）。它需要对纹理中目标周围方形8个或更多像素进行取样，获得平均值后映射到像素点上，这样目标纹理就会变得更加平滑细腻与清晰；但同时也会消耗更多显卡资源，影响性能。

**FSAA（FullScreen Anti-Aliasing），即“全屏抗锯齿”。**由于技术所限，目前的显示芯片没有足够能力完全进行像素运算来表现出3D场景中的所有物品，因此目前的3D游戏引擎仍以多边形为基础来描述场景和物体，这样一些原本应该平直的贴图边缘会因为多个多边形的拼接而产生锯齿现象，FSAA是用于消除图像边缘锯齿的一种算法。



开启FSAA之后（下图），锯齿现象明显减轻。

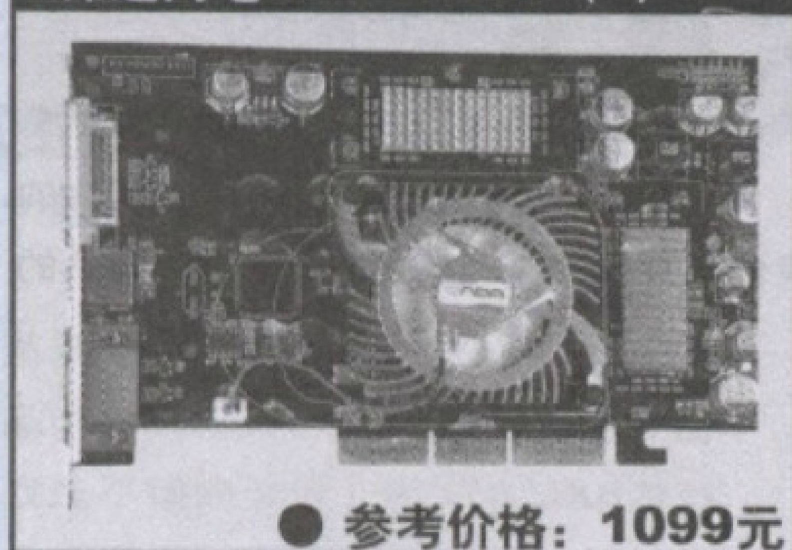
目前主流3D显示芯片采用的FSAA算法，是对一个像素周围的多点采样进行渲染（这一像素点的实际显示色彩取自这些点的平均值），也就是在高分辨率下进行渲染，然后回到原低分辨率显示。FSAA可有效地抑制画面中的锯齿，从而显著地提高画质。但实现FSAA代价不菲，例如4倍抗锯齿方式中采用4×4采样模式，像素填充量最高时可达到原来的16倍，且需要占用相应的显存容量和带宽，因此开启FSAA一般会显著降低3D游戏中的帧数。

**DVI（Digital Visual Interface），即数字显示接口。**显示芯片处理的都是数字信息，因此数据要先经过数模转换器（RAMDAC），把数字信号转换为模拟信号，再经由VGA电缆线（D-Sub接口）传给显示器，在此过程中会产生一些信号失真。如果其连接的显示器是数字设备（如LCD）而不是传统的CRT显示器，那么失真会更加严重——因为模拟信号还要再次被转换为数字信号才能在LCD上显示。DVI接口可将显卡中的数字信号直接传输至LCD，减少失真。但在大多数中低端LCD上，DVI相对于D-Sub接口的优势很难表现出来，对于CRT显示器来说DVI更没什么意义，所以选购显卡不必太在意DVI的有无。

**显存频率和位数识别方法：**由于ATI和NVIDIA逐渐放开芯片规格，目前各显卡制造商的产品在核心/显存频率以及显存带宽上都有不少的“花样”，对显卡性能影响很大的显存带宽主要取决于显存频率和显存位宽。

辨认显存频率相对简单，常见的显存颗粒上都标有运行速度，例如一款产品采用的DDR显存颗粒标有“-5”的字样，即显存速度为5ns，实际频率为200MHz，DDR方式等效为400MHz。显存位宽的辨认比较复杂，但主流显卡中常用的现代和三星显存也可从编号中取得其位宽信息，例如编号为K4D26323RA-GC2A的显存颗粒，其中的32表示其位宽为32bit，这样如果一款显卡带有8颗这样的显存颗粒，显存带宽便是256bit。这里要注意的是，GeForceFX 5800/5900系列显卡的正反面显存颗粒共享带宽，因此显存位宽为其“单面”显存颗粒位宽之和。

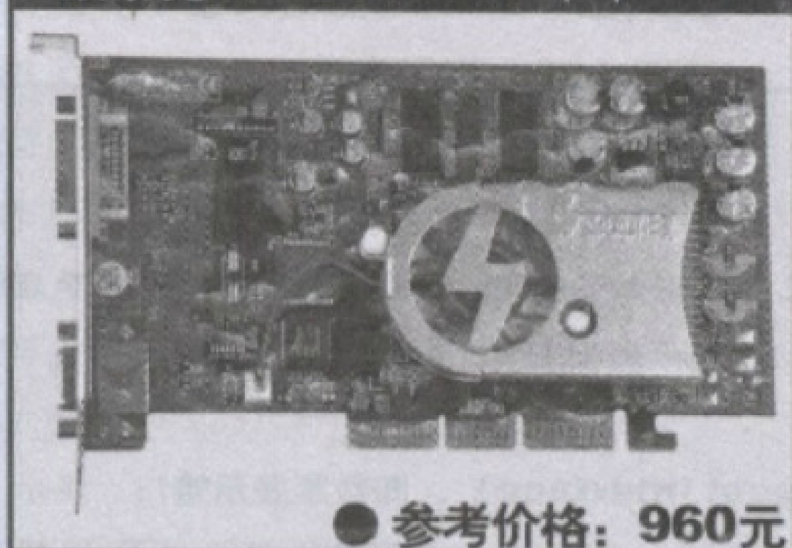
## 昂达闪电9560 Ultra（*）



● 参考价格：1099元

基于GeForceFX 5600 Ultra芯片，黑色PCB，显存容量128MB，核心/显存频率为324.7/702MHz，是唯一带有外接电源接口的参测显卡。也许是由于显卡BIOS中的信息不准确，在很多显卡工具中都显示其核心频率仅有234.7MHz，但从填充率和实际测试成绩看，其实际频率应在325MHz左右。它提供了视频输出及DVI接口。就像我们前面提到的那样，当你看到这篇专题时，应该已有许多FX 5600U产品跌破千元大关了。

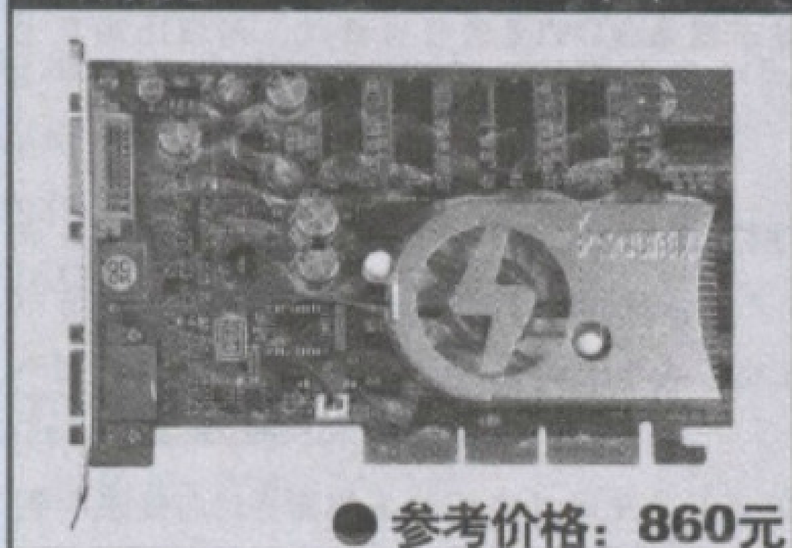
## 硕泰克SL-5600-XD（*）



● 参考价格：960元

基于GeForceFX 5600核心，采用红色PCB，板载128MB三星3.6ns显存，核心/显存频率为270/552MHz，显卡提供DVI、视频输出接口。

## 硕泰克SL-5600X-XD（*）

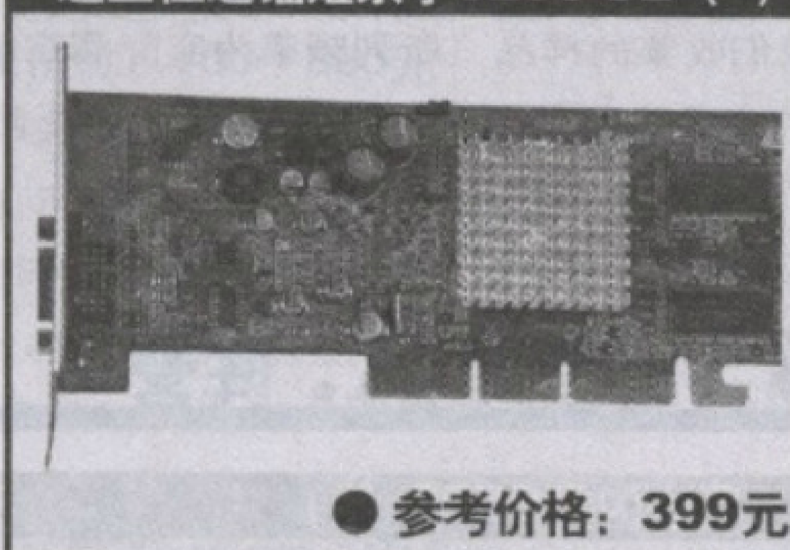


● 参考价格：860元

基于GeForceFX 5600 XT核心，与SL-5600-XD外形相近，但细节有很多差别。它的板型略小，供电电路位于显卡前部，板载128MB现代3.6ns显存，且显存均位于显卡正面。它同样提供了DVI和视频输出接口。

# ATI阵营

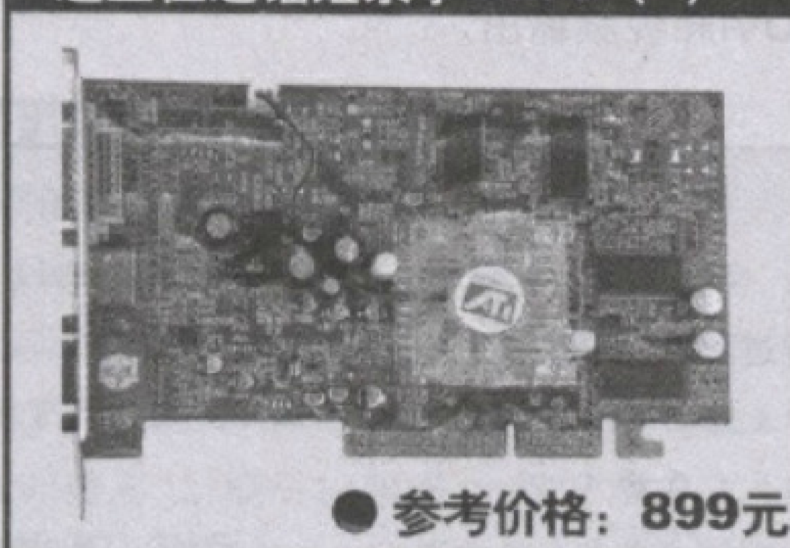
## 迪兰恒进镭姬杀手9200 SE（*）



● 参考价格：399元

采用RADEON 9200 SE芯片，红色窄型PCB，板载64MB现代4ns显存，核心/显存频率为200.25/200MHz；其显存频率比ATI公版卡标准略高，测试时为符合标准将其降低为168.75MHz，因此这款显卡的实际性能要稍高于我们列出的R9200 SE测试成绩。该卡还提供了1个视频输出接口。

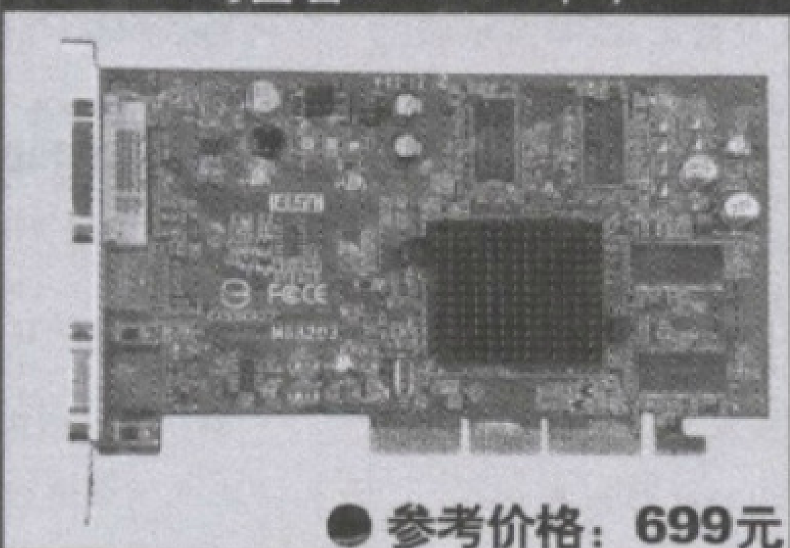
## 迪兰恒进镭姬杀手9600（*）



● 参考价格：899元

采用RADEON 9600芯片，板载128MB三星4ns显存，核心/显存频率为398/404MHz，核心频率高于ATI标准，是一块"RADEON 9600加强版"。它采用红色PCB板，提供了DVI接口及视频接口。

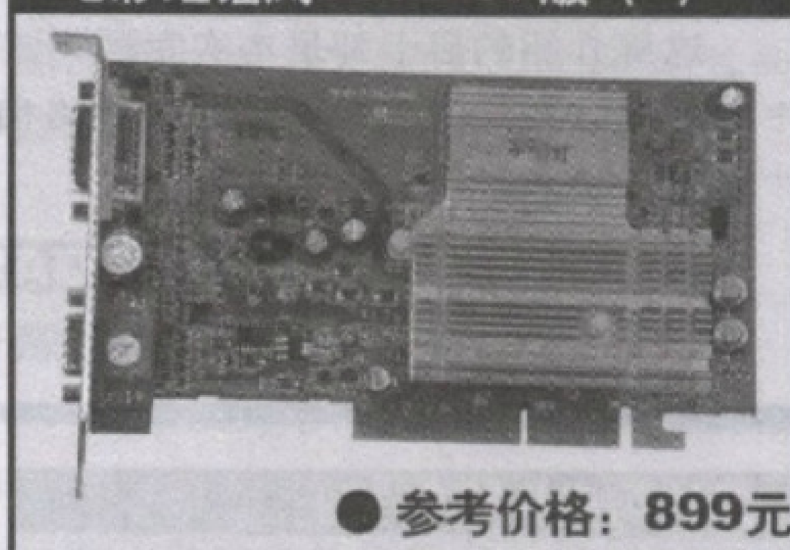
## ELSA幻雷者920FX（*）



● 参考价格：699元

采用RADEON 9200芯片，红色PCB，板载128MB现代4ns显存，核心/显存频率250/200MHz，显示核心上仅安装有散热片，它提供了DVI和视频接口。

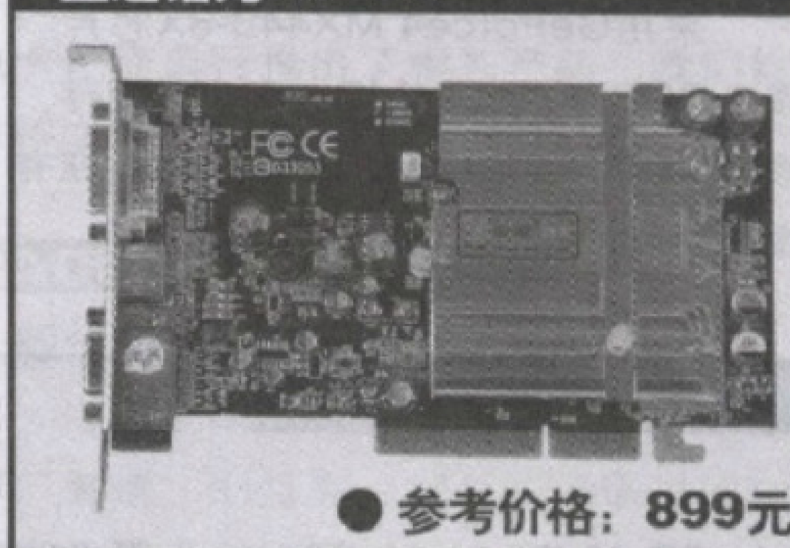
## 七彩虹镭风9600 CF版（*）



● 参考价格：899元

采用RADEON 9600芯片，板载128MB三星4ns显存，核心/显存频率为324/405MHz。它采用红色PCB，显示芯片上仅安装有大型散热片，没有风扇。显卡提供了DVI接口及视频接口。

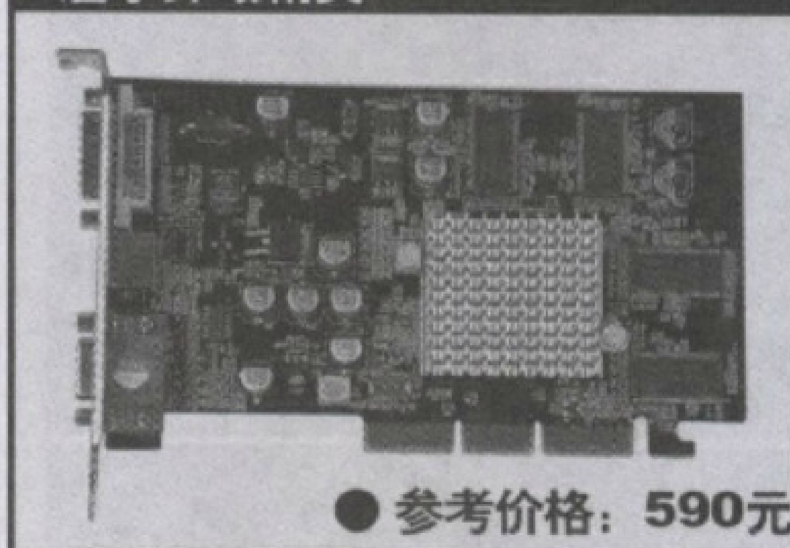
## 盈通镭龙R9600



● 参考价格：899元

采用RADEON 9600芯片，板载128MB三星4ns显存，核心/显存频率为398MHz/404MHz，核心频率高于标准版产品。它采用黑色PCB，显示芯片上安装有大型散热片，没有风扇；显卡提供了DVI接口及视频接口。从显卡布局和实际使用中看，这款产品和迪兰恒进的镭姬杀手9600采用了相同的设计。

## 启亨异域精灵9200



● 参考价格：590元

采用RADEON 9200芯片，黑色PCB板，板载128MB现代5ns显存，核心/显存频率为250/200.25MHz，未安装散热风扇，板上提供了DVI和视频接口。

# 我们如何测试中、低端显卡

## 硬件平台

**处理器：** Intel Pentium4 2.4C（开启超线程技术）
**主　板：** Intel原厂865PERL（i865PE芯片组）
**内　存：** Kingmax DDR400 512MB（256MB×2，组成双通道）
**硬　盘：** 西部数据 WD 1200JB（7200r/m，8MB缓存）
**显　卡：** ATI RADEON 9200 SE（64MB）、RADEON 9200（128MB）、RADEON 9600（128MB）、RADEON 9600增强版（128MB）；NVIDIA GeForce4 MX440-8X（64MB）、GeForceFX 5200（128MB）、GeForceFX 5600 XT（128MB）、GeForceFX 5600（128MB）、GeForceFX 5600 Ultra（128MB）；具体规格见文中介绍。
**显示器：** LG“未来窗”F700PD

## 软件环境

**操作系统：** Windows XP中文专业版+SP1
**主板芯片组驱动：** Intel INF芯片组驱动5.01.1015版
**显卡驱动：** ATI催化剂驱动03.10版 For WinXP；NVIDIA公版驱动Forceware 53.03版

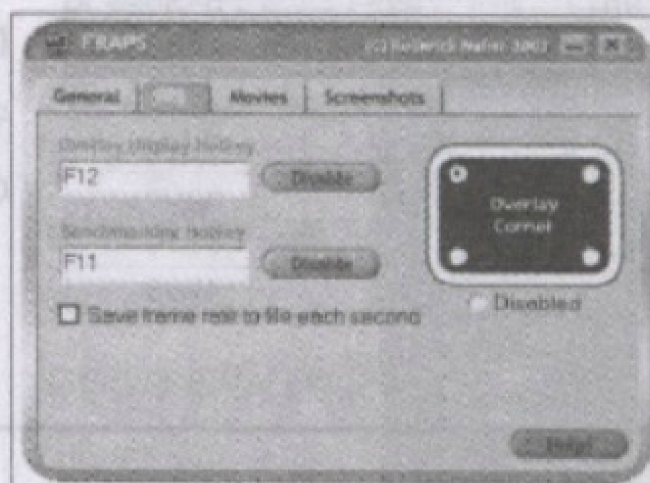
由于本次测试针对的是中端和低端显卡，所以并没有采用最高端的硬件平台，而是选择比较主流的P4C配置，这样更接近用户的实际情况，且能避免因CPU和芯片组规格过高而带动部分低端显卡测试成绩“虚高”。由于ATI和NVIDIA的市场策略原因，前段时间很受欢迎的RADEON 9800SE和GeForce4 Ti4200-8X已逐渐停产并淡出市场，所以我们没有把它们纳入测试行列。

性能测试前，我们充分优化了BIOS中的内存、AGP参数等设置，关闭了板载声卡和闲置端口（串、并口等）；测试中桌面分辨率设置为1024×768/32bit@85Hz，每次切换测试软件前都重新启动系统；每个测试子项都运行3次，取平均成绩。

除基准的Direct3D测试软件外，我们在与本刊负责娱乐部分的编辑同事们认真商讨后，选取了一些目前热门的主流3D游戏，测试显卡在这些游戏中的实际性能。这些游戏覆盖了第一人称射击、第三人称射击、第三人称动作、多人模式FPS、即时战略、体育模拟（赛车）等多种类型，代表性很强。每款游戏的具体测试方法请参见相关测试部分的说明，除特别注明外，所有游戏均在打开全部特效（除非该显卡不支持部分特效），并将贴图细节调到最高的条件下测试。需要注意的是，用户实际玩游戏时往往采用默认设置，特效和细节没有调到最高，因此在同样的条件下，帧数会比我们的测试结果高一些。

之所以未选择诸如CS这样人气很高的局域网游戏，是因为它采用的3D引擎太老（主要是CS 1.5及以下版本，CS 1.6有部分地图要求较为苛刻），就算GeForce4 MX440-8X这样的低端产品也能轻松应付；而目前火热的网络游戏方面也是如此，参考现在网吧电脑的普遍配置状况，也许在传说中高配置要求的“天堂II”推出以前，绝大多数网络游戏还不足以对目前的主流中低端显卡造成“威胁”。

这里需要着重介绍的是Fraps这款帧数记录软件，正是有了它的帮助，才使得我们能够测试任意一款3D游戏中的实际帧数，即使它本身没有提供测试功能或专用测试包。Fraps并不是一个真正意义上的测试工具，它只是将游戏中画面的帧速率（即fps，Frame Per Second，每秒帧数）如实显示在屏幕上而已，因此最初常被玩家们用来查看游戏中的实际速度。但Fraps还有一项附加功能，就是能在后台监视显卡的运行帧数，并即时记录数据，最后自动计算出最高、最低和平均帧数记录在log文件中，这样它便能用来统计3D显卡实际运行游戏过程中的性能数据。



Fraps软件界面

采用Fraps测试帧数也有几个弊端：首先，如果游戏不具备自动回放功能，那么只能采用人为操控，这样就不可能每次都精确地重复出绝对相同的游戏运行场景。其次，Fraps无法自动判断即时演算的3D画面开始和结束时间（这跟游戏界面设计和CG动画有关），每次开始和结束记录时都需要人手动按下快捷键，那么按键的时机就非常重要，但误差肯定是无法避免的。大家可以想像一下，在每秒一、二百帧的画面更新速度下，百分之一秒的时间差距就可能造成1～2个fps的误差。最后，一些游戏（比如《魔兽争霸III》）会出于各种考虑，设置了游戏中的fps上限（比如65fps），即使一些能力较强的显卡能跑出更高的帧数，也无法超越这一屏障，这样计算平均帧数时，这些显卡相对就有些吃亏。

不过瑕不掩瑜，虽然Fraps的测试方法并不完美，但还是能大体反映出实际情况。经过我们多次在一些本身拥有测试功能的游戏中试验，Fraps记录的得分和游戏自己测出来的结果基本相符，误差率在可接受的范围内；而且在测试条件相同的情况下，每次用Fraps测出的得分之间的差别也很小。

最后要说明的是，我们认为，Fraps软件的测试结果主要是对各种显卡在不同游戏中的可玩性进行评估，而不宜用来精确比较性能相近的同档次显卡之间的差别。大家参考我们的测试结果时，也应多关注不同档次显卡之间的差距，以及测试成绩的不同部分，平均帧数和最高帧数固然分别表现了显卡的综合水准和巅峰能力，但往往只有最低帧数才能反映出游戏中复杂、激烈场景下的可玩性。

# 大比武开始……

## 一、Direct3D基准性能测试

如果不是有诸如id Software和约翰·卡马克这样的优秀游戏厂商和设计师支撑，恐怕OpenGL早已退出了民用3D游戏领域。DirectX API已占据了3D游戏市场的绝对主流，而目前最常见的几款3D基准测试软件也都是基于Direct3D的，尽管它们近年来也遭到各种各样的非议，但不可否认，它们还是能基本反映出不同档次3D显卡的整体水准。

***注1：我们挑选的测试用显卡都是与ATI和NVIDIA官方样卡规格（核心、显存频率及显存位宽）相同的产品。**
***注2：如无特别说明，以下所有测试软件和游戏均在32位色下运行，所有项目的得分都是越高越好。**

### （1）3DMark 2001 SE Build 330得分

| 型号/设置 | 800X600 | 1024X768 | 1280X1024 |
|---|---|---|---|
| RADEON 9600加强版 | 11450 | 9582 | 7147 |
| RADEON 9600 | 10606 | 8876 | 6623 |
| RADEON 9200 | 9317 | 7495 | 5450 |
| RADEON 9200 SE | 5872 | 4061 | 2530 |
| GeForceFX 5600 Ultra | 12094 | 10999 | 9062 |
| GeForceFX 5600 | 11060 | 9812 | 7661 |
| GeForceFX 5600 XT | 9433 | 7683 | 5506 |
| GeForceFX 5200 | 9201 | 7603 | 5570 |
| GeForce4 MX440-8X | 7580 | 6628 | 4996 |

这项测试大家应该非常熟悉了，3DMark 2001 SE虽然主要针对DirectX 8.1，但因为其中基于DirectX 8.1的场景仅有最有一项（Nature），在最终得分中所占的比例并不算大，因此仅支持DX7的GeForce4 MX440-8X的成绩也相当不错。

### （2）3DMark 03 Build 340得分

3DMark 03主要针对DirectX 9（**编者注：**请参见2003年第6期《大众软件》杂志的相关介绍文章），因为其中采用DX9的场景占了一半，且DX9项目的成绩经过加权后会极大地影响最终得分，对不支持这一API的显卡非常不公平。因此我们没有用RADEON 9200系列和GeForce4 MX440-8X完整运行此项测试，仅通过这一程序测试了填充率。

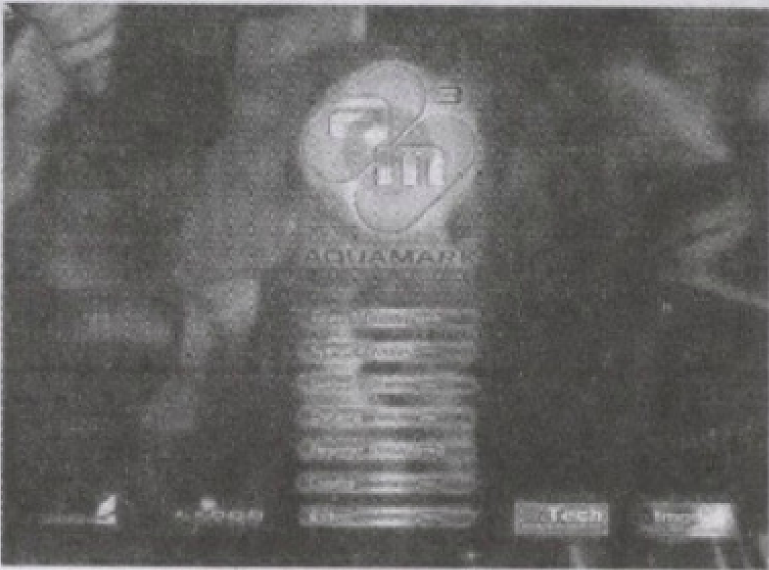
| 型号/设置 | 800X600 | 1024X768 | 1280X1024 | 单像素填充率 (M Texels/s) | 多像素填充率 (M Texels/s) |
|---|---|---|---|---|---|
| RADEON 9600加强版 | 3583 | 2639 | 1885 | 602.5 | 1274.9 |
| RADEON 9600 | 3294 | 2433 | 1740 | 600.3 | 1142.9 |
| RADEON 9200 | N/A | N/A | N/A | 559.4 | 986.5 |
| RADEON 9200 SE | N/A | N/A | N/A | 228.7 | 780.1 |
| GeForceFX 5600 Ultra | 4218 | 3227 | 2299 | 968.6 | 1292.7 |
| GeForceFX 5600 | 3505 | 2643 | 1856 | 787.1 | 1055.4 |
| GeForceFX 5600 XT | 2467 | 1821 | 1242 | 558.6 | 754.9 |
| GeForceFX 5200 | 2064 | 1518 | 1056 | 605.4 | 706.5 |
| GeForce4 MX440-8X | N/A | N/A | N/A | 529.4 | 986.5 |

### （3）Aquamark 3得分

| 型号/设置 | 总分 | GFX得分 |
|---|---|---|
| RADEON 9600加强版 | 23150 | 2721 |
| RADEON 9600 | 20276 | 2331 |
| RADEON 9200 | 12143 | 1317 |
| RADEON 9200 SE | 7738 | 813 |
| GeForceFX 5600 Ultra | 21860 | 2541 |
| GeForceFX 5600 | 20527 | 2364 |
| GeForceFX 5600 XT | 12686 | 1380 |
| GeForceFX 5200 | 8678 | 918 |
| GeForce4 MX440-8X | 8793 | 924 |

AquaMark 3是一款新的基于DX9的测试软件，它采用了Massive公司的krass引擎，该引擎来自Aquanox 2游戏，并将被一些其他游戏采用，因此它更贴近目前主流3D游戏的技术水准。这款程序也像市面上的大部分3D游戏一样，对旧款3D显卡作出了一些妥协，例如其中并非所有像素和顶点的渲染程序都是以DX9规格为准，所以我们认为AquaMark3的成绩比3DMark 03更接近3D图形芯片在主流游戏中的实际表现。

AquaMark 3的测试成绩分为两部分：GFX（图形得分）和CPU速度，其总分受到两者的共同影响，因此在使用同样系统的情况下，我们测试显卡时更注重其中反映显示性能指标的GFX得分。



AquaMark 3

## 二、真实游戏性能测试

2003年以来，显示芯片市场上新品不断推出，两大主流厂商ATI和NVIDIA的产品线都有了很大变化。和2003年初相比，2004年的市场中主流中档产品的种类丰富了许多，无论API支持还是性能都有明显改善。另一方面，ATI和NVIDIA的口水战此起彼伏，针对显卡在基准测试软件和游戏中性能差别的讨论也莫衷一是。俗话说，“是骡子是马，拉出来遛遛就知道”，那么我们现在就通过真实游戏中的性能测试，让各种中低端显卡“现出原形”。

***注3：带有“最低/最高帧数”的项目是用Fraps软件进行测试的，括号外是运行过程中的平均fps（帧/秒，以下统称为帧数）。**

### （1）虚幻竞技场2003（UT2003）

| 型号/设置 | 800X600（最低/最高帧数） | 1024X768（最低/最高帧数） | 1280X1024（最低/最高帧数） |
|---|---|---|---|
| RADEON 9600加强版 | 50.5 (6.9/113.4) | 48.3 (17.5/111.2) | 37.7 (14.5/89.3) |
| RADEON 9600 | 50.7 (17.1/113.0) | 46.4 (17.0/110.6) | 35.0 (13.9/86.1) |
| RADEON 9200 | 42.3 (6.6/112.3) | 31.7 (4.9/97.9) | 22.7 (3.1/70.9) |
| RADEON 9200 SE | 25.3 (4.3/88.5) | 17.8 (3.3/70.5) | 11.6 (1.8/59.7) |
| GeForceFX 5600 Ultra | 50.1 (16.6/112.0) | 48.9 (16.6/111.1) | 41.6 (17.3/88.9) |
| GeForceFX 5600 | 49.8 (19.4/112.2) | 45.5 (20.4/109.1) | 35.8 (15.6/81.6) |
| GeForceFX 5600 XT | 44.3 (13.9/111.5) | 34.8 (9.9/101.2) | 25.0 (9.8/55.2) |
| GeForceFX 5200 | 43.4 (16.0/112.4) | 33.0 (9.85/101.3) | 23.8 (9.36/61.7) |
| GeForce4 MX440-8X | 47.3 (10.5/120.3) | 37.2 (5.5/97.9) | 25.5 (2.6/95.0) |

《虚幻竞技场2003（Unreal Tournament 2003）》是一款支持部分DirectX 8特效的著名FPS游戏，在某些情况下，该游戏的引擎会根据硬件（显卡）的支持情况使用1.1版或1.4版的像素着色引擎。在UT2003中带有机器人的场景测试里（botmatch－Citadel，默认画质设置），中端的RADEON 9600和GeForceFX 5600系列表现较好，在高分辨率下成绩下降也较小。这里GeForce4 MX440-8X是“异类”，因为硬件上只支持DX7，所以它在游戏中必须关闭一些消耗资源的效果，这样反而获得了不错的帧数，只是画面质量和特效会有较大牺牲。



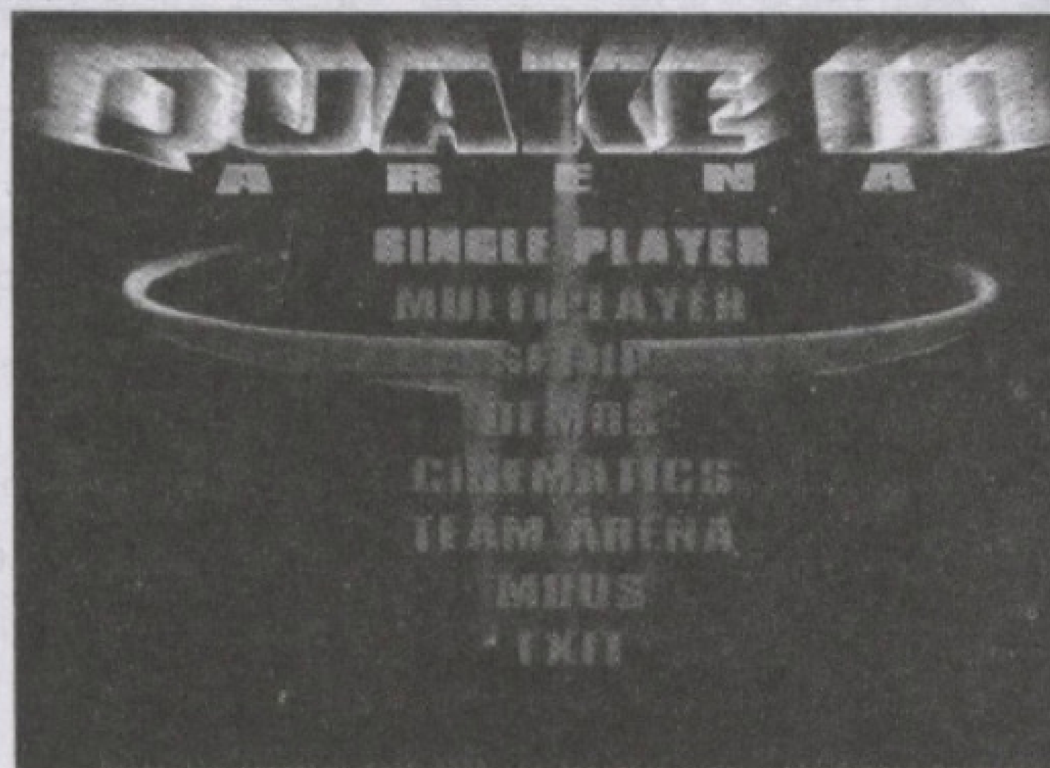
UT2003

### （2）QuakeIII（Four.dm Demo场景）

QuakeIII是一款较老但仍非常流行的第一人称射击游戏，也是最常见的“基准”OpenGL测试项目之一，这次测试中同样沿用我们过去一直采用的Four.dm Demo场景。对于绝大多数参测显卡而言，这款老游戏已是非常“小意思”了，绝大多数显卡即使在1280×1024/High Quality设置下也能轻松跑到100fps以上，只有受限于显存带宽的RADEON 9200 SE在1024×768以上未能达到100帧。




| 型号/设置 | 800X600 | 1024X768 | 1280X1024 |
|---|---|---|---|
| RADEON 9600加强版 | 290.7 | 216.6 | 143.6 |
| RADEON 9600 | 285.0 | 207.6 | 136.7 |
| RADEON 9200 | 247.4 | 166.6 | 106.6 |
| RADEON 9200 SE | 125.5 | 76.5 | 44.0 |
| GeForceFX 5600 Ultra | 328.3 | 300.5 | 219.7 |
| GeForceFX 5600 | 321.3 | 264.0 | 184.0 |
| GeForceFX 5600 XT | 269.9 | 184.3 | 116.6 |
| GeForceFX 5200 | 268.5 | 189.0 | 123.4 |
| GeForce4 MX440-8X | 247.6 | 177.5 | 117.2 |




QuakeIII



### （3）魔兽争霸III——冰封王座

| 型号/设置 | 800X600（最低/最高帧数） | 1024X768（最低/最高帧数） | 1280X1024（最低/最高帧数） |
|---|---|---|---|
| RADEON 9600加强版 | 63.9（58/65） | 63.6（57/65） | 58.7（44/65） |
| RADEON 9600 | 64.0（61/65） | 63.4（56/65） | 56.7（42/65） |
| RADEON 9200 | 63.2（55/65） | 58.9（46/65） | 48.0（35/64） |
| RADEON 9200 SE | 49.3（47/51） | 33.7（25/47） | 23.4（18/34） |
| GeForceFX 5600 Ultra | 63.7（58/65） | 60.1（46/65） | 45.6（35/60） |
| GeForceFX 5600 | 62.6（52/65） | 62.0（50/65） | 46.4（34/65） |
| GeForceFX 5600 XT | 51.7（39/65） | 39.8（29/52） | 32.3（25/44） |
| GeForceFX 5200 | 52.4（39/65） | 39.8（31/51） | 28.2（21/38） |
| GeForce4 MX440-8X | 58.9（44/65） | 48.1（37/64） | 41.6（32/59） |

《魔兽争霸III（WarcraftIII）》虽已发布很久了，但包括其资料片《冰封王座》在内，都仍是目前最红的即时战略游戏（RTS）。考虑到游戏推出的时间和面向的玩家，它的引擎看上去并未使用任何高级的像素着色效果，对显卡要求也不太苛刻。我们采用回放录像的方式进行测试，测试用录像为WCG 2003中《魔兽争霸III》决赛的第一场，地图为"白杨谷"。RTS游戏对画面速度的要求不很高，我们也发现这款游戏中的最高帧数被限制为65fps，参测显卡中仅有RADEON 9200 SE和GeForceFX 5200在1280×1024下的平均帧数小于30。


魔兽争霸III——冰封王座

### （4）极品飞车——地下狂飚

这款《极品飞车》系列的最新作画面非常优秀，光影效果尤其显著，场景中的灯光和车身、路面的反光都相当真实，甚至可说有些过于"奢华"。值得注意的是，虽然这款游戏要求安装DirectX 9，但除了仅支持DX7的GeForce4 MX440外，支持DX8以上API的显卡都能开启所有特效。因此在绝大部分显卡的测试中，我们都打开了除"动态模糊"外的所有效果。

| 型号/设置 | 800X600（最低/最高帧数） | 1024X768（最低/最高帧数） | 1280X1024（最低/最高帧数） |
|---|---|---|---|
| RADEON 9600加强版 | 41.9（30/90） | 36.2（27/65） | 33.9（28/42） |
| RADEON 9600 | 40.3（29/87） | 38.3（28/57） | 32.4（26/47） |
| RADEON 9200 | 34.1（22/58） | 25.4（19/42） | 20.4（16/28） |
| RADEON 9200 SE | 23.9（18/34） | 16.9（12/22） | 11.5（10/14） |
| GeForceFX 5600 Ultra | 43.8（32/92） | 42.4（29/90） | 37.7（30/55） |
| GeForceFX 5600 | 44.6（32/93） | 39.9（29/67） | 31.1（25/42） |
| GeForceFX 5600 XT | 39.0（31/56） | 31.1（23/50） | 22.3（17/36） |
| GeForceFX 5200 | 43.1（31/66） | 35.8（24/53） | 26.9（21/34） |
| GeForce4 MX440-8X | 42.3（32/65） | 38.5（30/61） | 28.7（23/37） |

我们选用白色的本田·思域（ACURA INTEGRA TYPE R），比赛模式为QUICK RACE中——的DRAG（直线竞速），在直线竞速赛道"14th and Vine"中进行测试。测试时，我们先在同一分辨率下运行完一次游戏，Restart后再开始计时，直至越过终点线。


极品飞车——地下狂飚

除RADEON 9200系列外的显卡都能在1024×768下达到30帧的速度，基本可满足该游戏的最低需要。当然，GeForce4 MX440还是牺牲了一部分特效而达到较高帧数，其画面效果明显逊色于其他支持DX8以上的显卡，连发车前那两个负责倒计时的漂亮mm都看不到（因为无法开启"人群"效果）。而在1280×1024下却仅有GeForceFX 5600 Ultra和RADEON 9600系列能勉强达到可玩的程度，但最低帧数也会降到30以下，不能完全称为流畅。因为GeForceFX 5600 XT核心频率较低，造成其填充率下降，它在这项测试中的性能甚至不如FX 5200，后面部分游戏中也出现了这样的情况。

## DirectX的变迁及对游戏效果的影响

DirectX是微软开发的一套主要用在设计多媒体、2D、3D游戏及程序的API（应用程序界面），可让以Windows为平台的游戏或多媒体程序获得更高的执行效率，加强3D图形和声音效果。DirectX提供了一个相同的硬件驱动标准，让游戏开发者不必为每一品牌的硬件编写不同驱动程序，也降低了用户安装及设置硬件的复杂度。

从DirectX 1.0到3.0版，DirectX逐渐加强了对3D应用的支持，尽管当时的3D游戏还很粗糙，但雏形已初步形成。DirectX 5（集成在Win98中）和DirectX 6（集成在Win98 SE中）分别加入了雾化和双/三线过滤效果，为它以后的成功奠定了基础。从DirectX 7开始，随着OpenGL和Glide（Voodoo系列专用API）势力日渐衰弱，DirectX霸气初现。DirectX 7开始支持T&L（贴图和光源转换），增加了凹凸映射效果，即使没有高速的CPU，使用硬件支持DX7的显卡，也能比较流畅地运行3D游戏。

DirectX 8发布时，DirectX已经在3D游戏领域树立起权威地位，PS（Pixel Shading，像素渲染效果器）和VS（Vertex Shader，顶点渲染效果器）的出现令OpenGL和Glide自叹不如，支持DirectX 8的显卡能呈现出更真实的水波纹等复杂3D效果。如今的DirecetX 9.0更是如日中天，权威地位无人能撼动，它集成了高版本的PS和VS效果器，并支持高精度浮点颜色，突破了以前限制3D图像质量的精度障碍。完整支持DX9规格的显卡每条渲染流水线都升级为128位浮点颜色，能表现出柔软的绒毛、丰富的面部表情和即时细腻的动态光影等复杂效果。

## (5) 战地1942——秘密武器

| 型号/设置 | 800X600 (最低/最高帧数) | 1024X768 (最低/最高帧数) | 1280X960 (最低/最高帧数) |
|---|---|---|---|
| RADEON 9600加强版 | 97.7 (73/101) | 75.4 (47/100) | 51.6 (34/80) |
| RADEON 9600 | 93.6 (66/101) | 67.6 (43/95) | 47.8 (29/71) |
| RADEON 9200 | 64.0 (45/93) | 46.7 (31/65) | 33.4 (21/49) |
| RADEON 9200 SE | 38.5 (28/56) | 26.3 (16/38) | 17.1 (11/26) |
| GeForceFX 5600 Ultra | 81.1 (52/100) | 55.4 (32/97) | 38.2 (23/75) |
| GeForceFX 5600 | 63.6 (39/100) | 45.5 (26/77) | 31.7 (20/54) |
| GeForceFX 5600 XT | 47.38 (28/76) | 33.5 (20/56) | 22.4 (13/39) |
| GeForceFX 5200 | 53.8 (31/76) | 36.6 (21/62) | 25.7 (13/44) |
| GeForce4 MX440-8X | 58.3 (42/81) | 43.1 (28/61) | 30.2 (20/47) |

这里我们采用EA（美国艺电）的多人模式FPS游戏《战地1942（Battlefield）》的资料片《秘密武器》，游戏采用Refractor II引擎。因为其中并未使用任何像素着色器或顶点着色器，因此对显卡支持的API并没有要求。由于这款游戏并未提供性能测试功能或回放模式，因此我们直接执行游戏来进行测试。


战地1942

我们创建一个服务器，运行Hellendoorn地图，并选择ALLIED（盟军）士兵。开始游戏后，我们使用机枪兵从固定地点跑向M4坦克，驾驶其沿预定路线行驶，路过中央旗点时开炮轰击房屋，并直接驶下断桥，在坦克炸毁后结束测试。由于人为操控时无法保证每次的行驶过程都绝对相同，因此这个项目的测试数值大约有2帧左右的误差。

参测样品中，仅有RADEON 9200 SE在标准的1024×768分辨率下不能维持正常的可玩帧数，其他显卡在1280×1024下的帧数也不太乐观。对于FPS游戏而言，玩家不仅对平均帧数有要求，且最低帧数也应维持在30帧以上。

## (6) 光晕（Halo）

作为Xbox游戏机的首发软件，《光晕（Halo）》显示出了强大实力，并取得了销量上的成功。比较让人失望的是，它在两年后才移植到PC平台上，不过PC版进一步增强了游戏品质，特别加入了一些DirectX 9的效果。在这款游戏中，支持不同API的显卡画面表现有相当差异，注意下面各图中的枪身部分。

| 型号/设置 | 800X600 (最低/最高帧数) | 1024X768 (最低/最高帧数) | 1280X1024 (最低/最高帧数) |
|---|---|---|---|
| RADEON 9600加强版 | 83.8 (36/129) | 55.4 (26/91) | 34.6 (17/54) |
| RADEON 9600 | 73.6 (35/112) | 48.5 (24/71) | 30.2 (14/44) |
| RADEON 9200 | 51.7 (28/75) | 34.1 (18/47) | N/A |
| RADEON 9200 SE | N/A | N/A | N/A |
| GeForceFX 5600 Ultra | 92.2 (43/124) | 60.1 (29/83) | 37.7 (17/59) |
| GeForceFX 5600 | 63.4 (32/99) | 40.1 (22/68) | 26.3 (11/42) |
| GeForceFX 5600 XT | 47.1 (21/77) | 30.3 (12/44) | 19.0 (7/30) |
| GeForceFX 5200 | 42.0 (9/69) | 26.9 (8/27) | 16.3 (5/29) |
| GeForce4 MX440-8X | 95.0 (60/130) | 61.5 (39/83) | 37.6 (24/51) |

我们测试时使用Battle Creek场景，测试中开启包括隐身（透明）、雾化等比较炫的特效，因此也造成游戏速度偏低，仅有RADEON 9600和GeForceFX 5600系列在800×600下能获得基本流畅的帧数；所有显卡在1024×768下的速度都不理想，虽然R9600和FX 5600系列的平均帧数还不错，但最低帧数均降到了30fps以下。RADEON 9200系列甚至出现了画面破损，在部分分辨率下无法正常进行游戏。有趣的是，画面质量最差的GeForce4 MX440-8X却因为不用在特效上消耗资源（其实是不支持），而在这个项目中力拔头筹，得分超过了价格高出其一倍多的显卡。


支持DX9的R9600显卡营造出的透明效果非常炫（注意右下角带能量环的透明枪身）。


支持DX7（左）和DX8（右）的显卡在枪身和光影效果上差别明显，DX7中枪身没有能量环，枪焰像是无光的烟雾。



英雄本色2

## (7) 英雄本色2（Max Payne2）

《英雄本色（Max Payne）》曾是我们过去采用过的一款测试用游戏，不过由于现在还没有针对《英雄本色2》的测试补丁，因此我们只能直接使用Fraps测试真实的游戏过程。测试中试玩游戏第一章（The Darkness Inside-Prologue）的前半部分场景，从得分可看出这款游戏对显

| 型号/设置 | 800X600（最低/最高帧数） | 1024X768（最低/最高帧数） | 1280X1024（最低/最高帧数） |
|---|---|---|---|
| RADEON 9600加强版 | 91.6 (50/141) | 90.1 (51/141) | 63.5 (34/130) |
| RADEON 9600 | 91.0 (50/143) | 88.7 (50/141) | 60.8 (33/119) |
| RADEON 9200 | 76.5 (42/130) | 69.4 (41/116) | 44.0 (23/89) |
| RADEON 9200 SE | 48.5 (26/95) | 40.8 (25/74) | 25.1 (12/60) |
| GeForceFX 5600 Ultra | 91.4 (51/145) | 87.9 (48/141) | 61.0 (34/109) |
| GeForceFX 5600 | 87.3 (48/150) | 78.1 (46/124) | 50.4 (27/87) |
| GeForceFX 5600 XT | 68.5 (34/119) | 56.1 (33/92) | 34.4 (19/61) |
| GeForceFX 5200 | 71.8 (37/121) | 60.4 (35/94) | 37.5 (22/66) |
| GeForce4 MX440-8X | 90.7 (47/157) | 48.1 (37/64) | 41.6 (32/59) |



卡的要求相对较低，再加上游戏并不追求速度的爽快感，因此除R9200 SE外，其他产品甚至在1280×1024下也能达到基本可玩的速度。

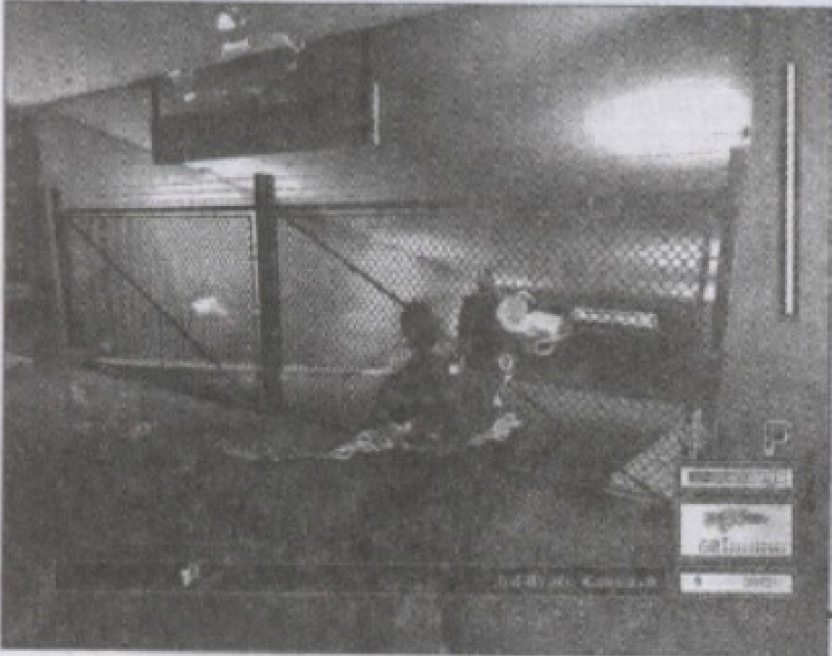
同样是杀人的场景（右图），《英雄本色2》中的光影效果和材质精细度明显不如DoomIII，对显卡的要求也低了不少。

### (8) 细胞分裂（Splinter Cell）

第三人称动作游戏《细胞分裂（Splinter Cell）》是一款支持DirectX 9的游戏，同时又具备方便的测试功能。我们使用《细胞分裂》的1.2版，测试采用KalinatekDemo.bin，配置文件内容如下（不包括引号）：

"splintercell.exe 2_2_1_Kalinatek.scl PLAYTIMeDEMO=2_2_1_KalinatekDemo.bin -NOSOUND RESOLUTION=1024x768 SHADOWLEVEL=HIGH SHADOWRESOLUTION=HIGH EFFECTSQUALITY=VERYHIGH SHADOWMODE=BUFFER"，画面设置基本上都是最高的，其中的RESOLUTION（分辨率）根据项目要求变化。

| 型号/设置 | 800X600（最低/最高帧数） | 1024X768（最低/最高帧数） | 1280X1024（最低/最高帧数） |
|---|---|---|---|
| RADEON 9600加强版 | 58.5 (46/83) | 47.4 (35/59) | 31.9 (23/44) |
| RADEON 9600 | 42.0 (21/67) | 28.0 (17/57) | 27.7 (14/57) |
| RADEON 9200* | 38.5 (30/48) | 30.6 (23/44) | 24.7 (16/42) |
| RADEON 9200 SE* | 21.9 (14/56) | 17.9 (12/31) | 11.1 (8/18) |
| GeForceFX 5600 Ultra | 50.8 (38/70) | 40.8 (28/71) | 25.1 (19/60) |
| GeForceFX 5600 | 41.6 (29/73) | 32.0 (22/68) | 26.3 (15/62) |
| GeForceFX 5600 XT | 24.9 (17/82) | 24.0 (15/68) | 19.5 (11/69) |
| GeForceFX 5200 | 27.1 (18/63) | 24.9 (16/52) | 19.0 (11/46) |
| GeForce4 MX440-8X | N/A | N/A | N/A |


细胞分裂

可以看出这款游戏对显卡要求较为苛刻，所有显卡的成绩都不很好，在1024×768分辨率下仅有GeForceFX 5600系列和RADEON 9600/9200的速度勉强可满足玩家要求。这里需要注意的是，RADEON 9200系列无法支持SHADOWRESOLUTION=HIGH，因此去除这项配置后的成绩略为偏高；另外GeForce4 MX440根本不能在这一配置脚本下运行，因此无法完成本项测试。

# 我们的选购建议

由于千元以下的独立显卡面向的对象相对较广，除初级玩家外，还有相当多的OEM需求及办公和家庭娱乐用户，因此几乎所有中低端显卡均不约而同地将视频接口作为标准配置，许多显卡都拥有双头输出能力，以增强其多媒体功能，吸引一些非狂热游戏玩家的用户。为满足这一市场的需求，ATI不惜一再降低规格，推出RADEON 9200 SE，NVIDIA也仍然不肯完全淘汰规格陈旧的GeForce4 MX系列。

对3D游戏感兴趣的玩家应该会发现，本次测试中的产品差不多以600元为分界点，此价位以上的显卡才能为3D游戏提供较快的帧数及较好的画面，而此价格以下的产品则多在特效支持、游戏速度等方面有一些不足，不太适合要求较高的3D游戏玩家。而在这一价位显卡中仅有GeForceFX 5600系列和RADEON 9600系列可供选择，其中后者的实际游戏性能和价格都恰好介于GeForceFX 5600与GeForceFX 5600 Ultra之间，玩家可根据自己的喜好选择。

尽管这次测试的中档显卡已能基本满足游戏玩家的需要，但其在高分辨率下的成绩仍不尽人意，因此在主流分辨率（1024×768及以上），用这些显卡开启FSAA和AF等图像优化模式是不太明智的，这也是我们为什么没有专门针对这部分展开测试的原因。至于FSAA和AF的测试项目，感兴趣的朋友不妨参考我们过去刊登的一些中高端显卡评测报告。

对较新的第一人称和第三人称视角3D游戏不感兴趣的玩家，400元～600元的显卡便基本可满足需要，即使在如《魔兽争霸III》或《战地1942》这类全部或部分采用3D技术的游戏中，它们也大都能在标准分辨率

## 优化游戏性能的基本常识

大家都希望流畅地运行3D游戏，可什么叫流畅？一般来说，3D游戏中达到每秒30帧就算是基本可玩（30fps以下一般就会感觉到画面有较明显的迟滞），达到每秒60帧以上就比较流畅了。高于60fps对大多数游戏来说其实意义并不大（不包括某些要求很高的FPS游戏），因为单凭肉眼根本无法分清其中的差别，除非你是真正的骨灰级玩家。另一方面，越来越完善的3D技术已使游戏的画面质量达到相当高的水平，但有时受限于电脑配置，玩家们却不得不在画质和速度之间作出抉择，这时一些简单的设置便能达到平衡：

**1.**要获得良好的游戏性能，首先要安装并设置合适的驱动程序，如显卡、主板和声卡驱动以及DirectX等。

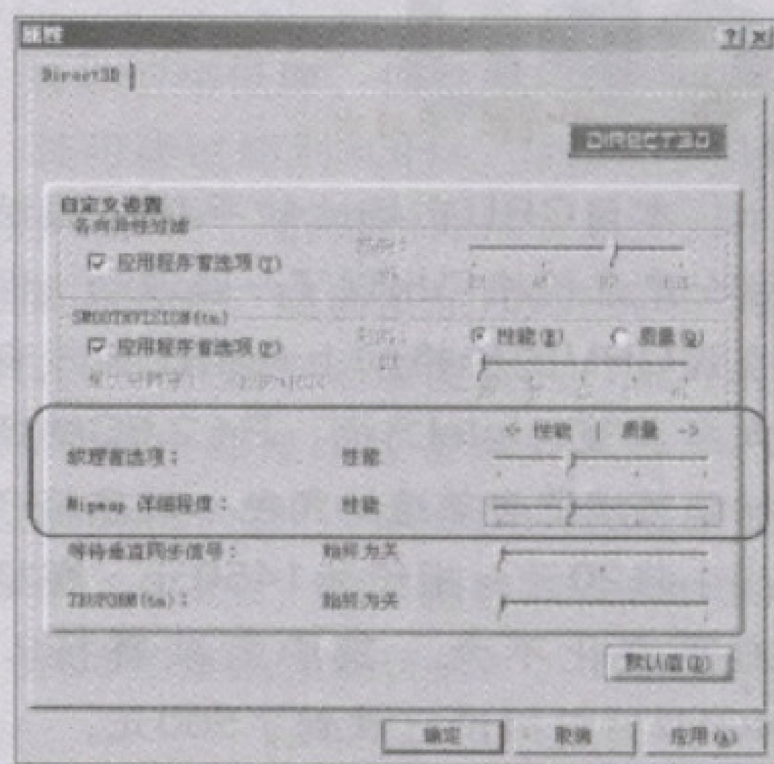
**2.**全屏抗锯齿（FSAA）和各项异性过滤功能（AF）设置。这两项功能大幅提高游戏画面质量，但鱼和熊掌不可兼得，它们（特别是全屏抗锯齿）在开启后会造成游戏速度大大下降。显示器较好的用户可通过提高分辨率改善锯齿现象，而一般用户也可使用较低倍率的AF与FSAA配合来得到较好的图像质量，这样对游戏速度的影响会减小一些。

**3.**游戏分辨率不是越高越好，如玩魔兽争霸，800×600就可满足要求，因为暴雪公司就是在800×600的标准上开发，更高的分辨率对于可玩性没有实质帮助。但玩CS还是提倡用高分辨率，这样有助于增加射击的准确性。



**4.**游戏中的光源效果：它对画面的清晰和细致程度影响不大，仅仅是增加了场景的真实度，但对游戏速度起着至关重要的作用。一般来说，使用8个光源需要至少16MB的显存和大量的GPU运算能力，现在许多显卡都可支持这个级别的光源数量，对于追求画面质量的玩家，消耗一点资源也是值得的，对于使用较老显卡的用户，应该关闭或调低这一设置。

**5.**贴图质量：贴图质量通常与材质色深、凹凸贴图、多重贴图等项目有关。现在的显卡大多可支持32bit色深的材质，材质色深对性能的影响主要是因为其占用的缓存随色深增加而增加，大量占用显存带宽和容量，甚至不得不调用较慢的系统内存，因此对游戏速度有明显影响。对于一些较新的游戏，采用16bit色深的材质会出现明显的贴图"色带"现象，为保证游戏的画面品质，应采用32bit材质；对于较早期的游戏，材质色深对画面质量的影响并不明显，玩家可相应降低设置。



在显示属性中设置较低的纹理和Mipmap精度可提高性能。

对于支持凹凸贴图的显卡而言，开启凹凸贴图仅仅是调用这一功能，对速度的影响并不明显。多重贴图是指通过多次贴图，使3D物品的表面纹理更真实，目前较新的显卡通常采用在贴图流水线中安置多个贴图单元的方式，可在一个时钟周期内完成多重贴图，因此这一设置对游戏速度的影响同样不是很大。

**6.**大多数显卡可通过在驱动程序（显示属性）中手动设置较低的纹理精度，获得更高的性能。这是一种简便的牺牲画质换取性能的方法，适用于几乎所有3D游戏。

（1024×768）下达到令人满意的速度，应付QuakeⅢ、CS这些3D引擎较老的游戏更是绰绰有余。如果不是特别苛求画面的话，在关闭部分特效的情况下，它们也能比较流畅地运行《极品飞车——地下狂飚》这类要求较高的新游戏。

在400元以下市场中主要有两款产品，第一个是虽然拥有对DirectX 8.1的支持，画面质量较好，但却基本不适合运行新款3D游戏的RADEON 9200 SE，凭借ATI相对出色的平面显示效果和视频功能，这款显卡主要面对一般2D游戏玩家及家庭娱乐和办公用户；当然，拿它在较低的分辨率下（1024×768以下）玩玩QuakeⅢ、CS或《魔兽争霸Ⅲ》还是不成问题的。而另一款产品GeForce4 MX440-8X却恰好相反，其对象是最初级的3D游戏玩家，其显示核心完全可满足一些对硬件要求较低的3D游戏；更让人诧异的是，因为MX440不支持大部分消耗资源的特效，反而在多款游戏中获得了较高的游戏帧数，因此对不在乎图像质量的玩家而言，它确实算是一款物美价廉的产品。但需要指出的是，目前市场上很多400元以下的GeForce4 MX440-8X显卡为节省成本采用了64bit的显存，仅相当于频率略高的MX440-SE，其性能甚至不如R9200 SE，大家选购时需仔细挑选。

最后说明一点，虽然由于显示芯片规格支持，本次送测的大部分显卡都配备了128MB显存，但只有在中档及以上档次的显卡中，大容量显存才能真正发挥作用。因为只有在高分辨率、高色深、复杂纹理的场景下，显卡才需要调用很多显存来存放数据，而多数低档显卡的GPU（显示核心）的多边形生成速度和像素填充率不够高，往往不足以应付这种环境下的复杂运算，这就形成了GPU速度和显存容量之间的矛盾。因此低端显卡安装128MB以上显存没什么必要，还增加了不少成本，打个不太确切的比方，这就好比即使给"夏利"的发动机配上一只"东风"卡车的大油箱，它在高速公路上还是跑不过"奥迪A6"。因此大家在选购显卡时应特别注意，一定不要把显存容量当作鉴别显卡档次的首要标准。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

# 市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

## 本月市场动态

### CPU 保持平稳

本月CPU市场比较平稳，虽然部分产品价格仍出现了一些波动，但主流CPU的价格同上月相比并没有太多调整。Intel方面，P4 2.6C继续扮演着消费者首选的角色，其盒装产品小降20元，报价为1450元。赛扬方面变化不大，其中盒装赛扬2.4GHz目前报价已跌到了560元。

AMD方面最大的亮点就是由神州数码代理的盒装AMD CPU上市，这对于市场影响非常大，因为其盒装主流产品和散装的价格差距很小，其中Athlon XP 2000+盒装报价为575元，而散装的报价也要505元。盒装AMD CPU不仅多了3年质保，且带有质量出色的风扇，对于AMD的Fans来说相当超值。

### 内存 DDR疯狂降价

本月内存出现了疯狂降价，DDR内存整体降幅都比较高，而SDRAM则没有太多变化。DDR方面，现代内存降幅最为明显，其中DDR266 256MB已跌到了245元，而DDR400 256MB也已跌到了275元。Kingston方面，DDR333 256MB跌到290元，DDR333 512MB也跌破了600元，目前报价为570元。Kingmax方面，DDR400 256MB跌到了275元，这对于组建双通道系统的朋友来说还是值得考虑的。SDRAM整体仍保持在较高价位，其中现代SDRAM 256MB仍高达350元。

### 硬盘 小幅下调

最近几个月硬盘价格一直保持一定降幅，而本月延续着这种情况，不过降幅有所减小。西部数据方面，WD800BB降5元，报价为525元。串行ATA硬盘方面，希捷酷鱼7200.7 120GB降20元，报价为840元。笔记本硬盘没什么变化，整体仍保持在较高价位。

### 主板 波澜不兴

PT800和848P主板是低端市场的主流，而大厂的845PE主板也将并存。虽然中高端主板还有很大价格调整空间，但目前来看暂时还不会有太大调整，应该是购买的理想时间。AMD平台方面，KT600目前并没有后续产品，nForce2主板的销量正在节节攀升。

Intel平台方面，PT800主板开始大量出现，价格在600元左右，在低端市场与848P相比有很强的竞争力。而848P主板的价格也在逐步下调，目前最便宜的产品已降到了500元以内，开始逐渐被消费者接受。而AMD平台主板价格趋于稳定，只有个别KT600主板价格有小幅下调，nForce2主板的价格则保持稳定，新品方面也没有太多动作。

### 显卡 新品迭出

低端市场方面，GeForce4 MX 4000的上市并没有给市场带来太大轰动，而FX 5600XT的大量到货也没收到预计效果，消费者还是把眼光放在了MX440-8X上，一些采用mBGA封装显存颗粒的产品销售情况一直很不错。ATI方面，中端市场才是它的天下，市场上出现了800多元的R9600和900元左右的R9600增强版，这些性价比颇高的产品如果数量和品牌再多一些，那么在中端市场必定会掀起一阵购买高峰。

中端方面ATI的R9600系列显卡整体有一个降价趋势，而更高端的显卡如R9800XT的价格在本月也有较大降幅，但依旧维持在4000元以上。低端方面MX440-8X和R9200势头正猛，其特点主要就是价格低廉。刚上市的MX4000目前前景还不明朗，拥有大显存的它看上去似乎很炫，但实际效果并非如此。

### 显示器 LCD持续上涨

LCD价格还在持续上涨，目前并没有降价的势头。液晶价格的上涨给了纯平显示器很大发展空间，目前各大厂商已把17英寸纯平的价格定在了900元以内，而19英寸甚至更大尺寸产品价格也在逐渐回落。

本月液晶显示器大都价格上扬了百元左右，而三星、明基等厂商已开始量产12ms延迟的液晶产品，不久就会在市场上看到。纯平显示器价格保持平稳，多数厂商均拿出一两款产品主打900元以下低端市场，但在指标上还是有一定损失。

# 输入产品

## 微软罗技纷出新品

键盘鼠标应该是使用频率最高的电脑外设了，因而更新换代的速度也较快，很多游戏玩家的键盘鼠标几乎每年都要更换几次。为满足这部分消费者的需要，近来微软和罗技频频推出新品，并推出了一系列促销活动。

微软近期最受关注的产品应该是IE4.0（光学银光鲨）鼠标，作为银光鲨IE3.0的后继版本，IE4.0的最大特点是增加了纵横滚轮技术。IE4.0目前的公开报价为399元，现在购买还可免费获得一块价值198元的SnowMat鼠标垫及价值20元的3M鼠标贴一个，因而每次到货都被抢购一空。

与微软IE4.0的情况相似，近期罗技推出的299元无限炫光键鼠套装也相当吸引人，该键鼠套装内的键盘功能强大，可完成一键上网、一键发送邮件、一键搜索、一键开启多媒体视听等操作。

# 本月酷机推荐

| 配件 | 品牌规格 | 参考价格（元） |
|---|---|---|
| CPU | Duron 1.6GHz | 330 |
| 风扇 | CoolerMaster Duron风扇 | 35 |
| 主板 | 华擎K7VM4 | 440 |
| 内存 | 现代256MB DDR333 | 265 |
| 显卡 | 主板集成 | / |
| 声卡 | 主板集成 | / |
| 硬盘 | 西部数据400BB | 425 |
| 显示器 | 金长城G701F | 899 |
| 光驱 | 中宝52X CD-ROM | 160 |
| 机箱电源 | 富士康（含电源） | 170 |
| 键盘鼠标 | 普通键盘+3D鼠标 | 40 |
| 音箱 | 普通木质2.1 | 95 |
| 网卡 | 主板集成 | / |
| 合计 | 2859 | |

## ←不到3000元的超值AMD配置

Duron 1.6GHz的确颇具性价比，虽然价格低廉，但性能超过同频率的赛扬4。配个CoolerMaster的风扇，还可尝试超到2GHz。华擎K7VM4采用KM400芯片组，集成了显卡、网卡和声卡，价格也非常实惠。对于一般用户来说40GB基本够用，如果预算有富余，建议多加100元买80GB的。金长城显示器的品质不错，这款G701F也是市场最便宜的17英寸纯平之一。考虑到整体成本，其他配件采用的都是比较普通的品牌和产品。这款配置虽然3000元都不到，但256MB内存、7200r/m 40GB硬盘和17英寸纯平显示器都有了，搭配Duron 1.6GHz，除了跑要求较高的3D游戏比较困难外（主要是显卡问题，但CS还是勉强能玩的），其他主流程序均能轻松对付。

## →兼顾性能与质保的5000元配置

目前市面上充斥着“Remark”的AMD处理器，所以建议选择Athlon 2000+的朋友买神州数码代理的盒装货。盒装Athlon 2000+提供3年质保服务，虽然比散装货贵70元左右，但附送的原装AVC风扇绝对值这个差价。华硕主板和金士顿内存的质量有目共睹，3年的质保服务也让你高枕无忧。盈通剑龙G9460采用GeForce4 Ti4600芯片，显存为64MB（128bit）的3.6ns DDR，性能非常强劲。蓝德代理的迈拓硬盘质保两年，尽管比散装产品贵100元左右，但也多1年的质保服务，对硬盘不放心的朋友不妨考虑一下。梦想家796M II-500采用第二代钻石珑纯平显像管，可达到500cd/M²的高亮度及203MHz的高带宽。整机不足5000元，性能不俗，各配件渠道畅通，质保令人放心。

| 配件 | 品牌规格 | 参考价格（元） |
|---|---|---|
| CPU | AMD Athlon 2000+（盒装） | 575 |
| 风扇 | 盒装CPU附送AVC原装风扇 | / |
| 主板 | 华硕A7N8X-X | 680 |
| 内存 | 金士顿DDR400 256MB | 320 |
| 显卡 | 盈通剑龙G9460（Ti4600） | 680 |
| 声卡 | 主板集成 | / |
| 硬盘 | 迈拓金钻9代80GB（盒装） | 660 |
| 显示器 | 梦想家796M II-500 | 1299 |
| 光驱 | 台电16X DVD-ROM | 260 |
| 机箱电源 | 爱国者302A（配长城电源） | 260 |
| 键盘鼠标 | 飞利浦WPG-3KB11套装 | 98 |
| 音箱 | 创新雷暴SBS350 | 140 |
| 网卡 | 主板集成 | / |
| 合计 | 4972 | |

| 配件 | 品牌规格 | 参考价格（元） |
|---|---|---|
| CPU | P4 2.6C（盒装） | 1470 |
| 风扇 | 盒装附送Intel原装风扇 | / |
| 主板 | 升技IS7-V（848P） | 699 |
| 内存 | 现代DDR400 256MB | 280 |
| 显卡 | 万丽FX5200 64MB（128bit） | 485 |
| 声卡 | 主板集成 | / |
| 硬盘 | 西部数据WD800BB | 520 |
| 显示器 | 飞利浦150B | 2750 |
| 光驱 | 摩西16X DVD-ROM | 260 |
| 机箱电源 | 爱国者301A/C（配长城电源） | 260 |
| 键盘 | LG超薄 | 25 |
| 鼠标 | LG 3D | 25 |
| 音箱 | 飞利浦战鼓LC2.1 | 158 |
| 网卡 | TP-Link10/100M | 30 |
| 合计 | 6962 | |

## ←7000元P4液晶家用标准配置

一般家用电脑不必追求最高速度，升技的848P主板虽不支持DDR双通道内存，但性能与865PE主板差距并不大，依然是家庭用户的不错选择。液晶虽然持续涨价，还是受到许多注重时尚和环保的用户钟爱，这款15英寸的飞利浦150B液晶是当前热销的产品，曾一度断货，虽然卖得好不一定代表品质极其出色，但至少说明它很适合大众，所以在液晶价格飞涨的今天，以2750元的价位买飞利浦150B还是很不错的。最后提醒发烧级游戏玩家，这款配置不是给你准备的，不要照方抓药。它最适合普通家用，文字处理、上网浏览、一般3D游戏、影片欣赏也都不在话下，除显卡速度稍弱外，其他配件也算很强劲了。

## 驱动热报

**1 Intel**：2003年12月14日，Intel发布i875P芯片组主板应用程序加速器（Application Accelerator RAID Edition）最新3.53官方正式多语言版For Win2000/XP。i875P芯片组在Win2000/XP平台下可用Serial ATA硬盘实现RAID系统，提升磁盘性能。

**2 NVIDIA**：2003年12月10日，NVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce4、GeForceFX系列芯片显卡最新ForceWare驱动53.03 WHQL官方正式版For Win9X/Me/2000/XP。新驱动提供了以下新特性：提升了NV芯片显卡在nForce3主板上的性能；增加了HDTV的输出格式；正式加入了对GeForceFX 5900XT的支持；新增 nView 3.0多头显示技术。推荐采用GeForce4、GeForceFX系列显卡、喜欢新驱动的朋友更新。

**3 MSI**：2003年12月11日，微星发布微星主板MSI Core Center工具最新1.6.0.0版For Win98SE/Me/2000/XP。它提供了对处理器温度、风扇转速、主板电源电压等监测，用户可从主界面上一目了然地看到自己系统的当前状况；它还允许用户自定义处理器温度、风扇转速、电源电压报警的极限数值。

**4 RivaTuner**：RivaTuner 2.0 RC 14.2版For Win9X/Me/2000/XP（2003年12月12日发布）。RivaTuner是一款强力显卡超频调试软件，能提高图像显示质量和解决一些兼容性问题。新版本解决了一些错误，加入了对新版显卡驱动的支持，并能显示RADEON 9800XT的工作温度。

**5 RMAA**：RightMark Audio Analyzer 5.2版For Win9X/Me/NT4/2000/XP（2003年12月10日发布），它能测出声卡的频率响应、本底噪声、动态范围、总谐波失真+噪声、立体声分离度、互调失真等性能参数。新版本有如下改进：1.AES17频带限制过滤器，支持20Hz～20kHz；2.两种THD声响测量方法；3.可自定义图表颜色；4.所有模式支持同步测试信号，改进稳定性。

本栏目驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2003年12月24日）。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

| 中关村配件参考价格 单位：人民币（元） | | | |
|---|---|---|---|
| CPU | Pentium 4 | 2.4B/2.4C GHz（散装478针） | 1310/1420 |
| | Pentium 4 | 2.6C/3.0C GHz（盒装800MHz FSB） | 1450/2400 |
| | 赛扬（散装） | 1.3（T）/1.7/2.0/2.4GHz | 295/425/505/555 |
| | Athlon XP（散装） | 1800+/2000+/2400+ | 435/505/640 |
| | Athlon XP（盒装） | 1800+/2000+/2200+/2400+ | 520/575/640/710 |
| 内存 | 现代 | PC133 SDRAM 128/256MB | 240/380 |
| | 现代 | DDR266 128/256MB | 140/245 |
| | Kingmax | DDR333 256/512MB | 265/540 |
| | Kingmax | DDR400 256/512MB | 275/545 |
| | 金士顿 | DDR333 256/512MB | 290/570 |
| 硬盘 | 迈拓 金钻9代盒装 | 80/120GB | 660/870 |
| | 西部数据 | 800BB/800JB/1200JB | 525/655/830 |
| | 西部数据 | 2000JB/2500JB | 1660/2140 |
| | 希捷 酷鱼7200.7 | 40/80/120GB | 455/555/720 |
| | 日立 笔记本硬盘 | 20/30/40GB | 870/970/1100 |
| 主板 | 华硕（ASUS） | A7N8X（nForce2）/P4S533-MX（SiS651） | 988/600 |
| | 微星（MSI） | 865P Neo（865P）/K7N2 Delta-L（nForce2） | 860/910 |
| | 技嘉（GIGABYTE） | GA-8IPE1000（865PE）/8LD533（845GL） | 860/510 |
| | 升技（ABIT） | IS7-E（865PE）/IS7-V（848P） | 790/690 |
| | 精英（ECS） | L4IPEA2（845PE）/L4VXA2（P4X400） | 540/430 |
| | 华擎（Asrock） | P4I45PE（845PE）/K7VM2（KM266） | 480/420 |
| | 硕泰克（Soltek） | 86SPE2（865PE）/75FRN2-L（nForce2） | 690/670 |
| | 昂达（Ondata） | P5PE（865PE）/P4E3（845E） | 790/460 |
| | 双敏（Unika） | UP6PEN Lite（848P）/UP6PEN（865PE） | 599/739 |
| | 磐正（EpoX） | EP-4PCA3I（875P）/8KRAI（KT600） | 790/590 |
| | 大众（FIC） | P4M-865G Max/P4M-RS300（ATI RS300） | 880/790 |
| | Intel原厂 | D845PESV/865PERL/865GBF | 660/760/970 |
| 显卡 | 华硕 | A9200SE T/64（RADEON 9200SE 64MB） | 499 |
| | 微星 | FX5200-T（64MB）/Ti4200-VTD 8X（128MB） | 580/1090 |
| | 丽台 | A350TDH LX实用版/A310 VIVO | 2388/1380 |
| | 艾尔莎 | 511 64MB DDR/518XP/960FX PRO | 370/490/1290 |
| | 旌宇 | 擒雷者XP标准版Ti4200/擒雷者FX5600 256DV | 690/999 |
| | 双敏 | 速配5608XT（FX 5600XT）/火旋风9618（R9600） | 739/899 |
| | 昂达 | 闪电8520 Ultra 64MB/闪电9560 Ultra 128MB | 599/1099 |
| | 硕泰克 | SL-5200-XD 128MB/SL-5900-FD 128MB | 590/2999 |
| | 万丽 | R9100 64D/MX440 64D | 480/378 |
| 显示器 | 三星LCD | 173V/171S/152S/151N | 3699/3999/3199/2799 |
| | 三星 | 785MB/783MB/765MB/763MB | 1450/1350/1260/1160 |
| | 明基 | K781/A771/A770/77g | 1399/1190/1099/988 |
| | 美格 | 570FS/770FT/786FT II /796FDX5 | 888/999/1199/1499 |
| | 飞利浦 | 107T5/107C5/107P4/109S4 | 1190/1250/1650/1650 |
| | LG LCD | L1510S/L1510B/L1715S/L1720B | 2688/2888/3588/4088 |
| | 优派 | E70f/E70fSB/G72f+/P75fplus | 999/1049/1399/1849 |
| | 优派LCD | VE155/VE155B/VG500/VG700 | 2890/2940/3090/4090 |
| 光驱与刻录机 | 52速CD-ROM | 昂达/华硕/三星/爱国者 | 170/180/180/175 |
| | 16速DVD-ROM | 三星/昂达/明基/华硕 | 285/260/280/285 |
| | 明基刻录机 | 5224P2/4824P2 | 375/360 |
| | 华硕刻录机 | 4824A/5224A | 360/375 |
| 键盘鼠标 | 明基 | 海湾键盘标准版 | 95 |
| | 爱国者 | 超薄手感王/英雄键盘 | 78/55 |
| | 微软 | 光学银光鲨IE4.0/光学灵动鲨 | 399/129 |
| | 罗技 | 无限炫光键鼠套装 | 299 |

以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2003年12月24日。

# 邮件反恐

## ——防范和对抗垃圾邮件全攻略

■安徽 濮青

凡是有依妹儿的地方，就会有垃圾邮件的身影。什么是垃圾邮件（Spam）？按照《中国互联网协会反垃圾邮件规范》的定义，垃圾邮件具有下列性质：1.收件人事先没有提出要求或同意接收的广告、电子刊物、各种形式的宣传品等宣传性材料；2.收件人无法拒收；3.发件人身份、地址、标题等信息被隐藏；4.含有虚假的信息源、发件人、路由等信息。随着网络时代里个人用户越来越以电子邮件作为主要的网络信息交流和沟通手段，在某些商业利益和个人不法目的的驱使下，垃圾邮件呈现出蔓延扩大的趋势，它不仅严重干扰和影响了用户正常的学习和工作，同时也占据了大量网络带宽，严重影响了邮件服务器的正常运作。此外，垃圾邮件还是主要的病毒传播途径，计算机病毒通过垃圾邮件很容易扩散和传播从而带来严重的网络安全隐患。垃圾邮件可谓过街老鼠，虽然人人深恶痛绝，却很难彻底消除，今后Spam和AntiSpam的斗争将更加激烈和复杂。在以下的章节中我们将对邮件的结构和发送原理、垃圾邮件防范技术、客户端邮件软件的设置以及预防垃圾邮件的注意事项等方面进行详细的讲解。

### 一、电子邮件结构及其发送原理

要防范和减少垃圾邮件的危害，有必要先了解一下电子邮件的结构和发送过程。一封E-mail由信头和信体组成，E-mail的信头通常包含字段From（发件人地址）、To（收件人地址）、Subject（标题）、Date（日期）和Message-ID（邮件号码），有的邮件还包含cc（转发）、bcc（暗送）等字段。信体就是信件的内容部分，目前电子邮件中的内容已经不仅仅是文本，还可以包括图片、动画或其它文件格式的附件。电子邮件在网络上传输需要借助邮件服务器的帮助，SMTP（简单邮件传输协议，Simple Mail Transfer Protocol）是邮件传输协议，邮件服务器通过SMTP原语（就是相互通讯所使用的命令）的对话，可以把电子邮件从客户端传递到目的地。

邮件的存储转发主要是经过一个个具有Open-Relay（开放转发或匿名转发）功能的邮件服务器来实现的。这些Open-Relay服务器通常不区别邮件发送者或邮件接受者是否为系统所设定的用户，而对所有的入站邮件一律进行转发（Relay）。之所以会存在有Open-Relay邮件服务器，是因为在早期互联网邮件服务器资源较少，网络带宽与传输线路不佳，很多邮件需要通过一个或多个中转服务器来发送，因此导致很多较早版本的邮件系统（如Sendmail）的Open-Relay功能在默认设置中是打开的。一封邮件经过多次邮件服务器的转发过程可以参考图1所示。

由于SMTP协议的规定，邮件的From、To等域都是由发送者提供的，并且协议不对其正确性进行检验，因此可能是虚假的，而接受者服务器所形成的信封From、To域是根据发送方服务器的SMTP原语指令Mail From、Rcpt To所构成的，也有可能被假冒。很多垃圾邮件就是通过这种方式来伪装自己以逃避邮件过滤机制，再加上Open-Relay邮件服务器的存在，使得垃圾邮件更加有恃无恐地利用别人的服务器使用邮件转发的方法来发送，这导致大量的网络资源被占据，网络线路被阻塞，同时客户为了处理这些垃圾邮件损失了大量的时间和精力。

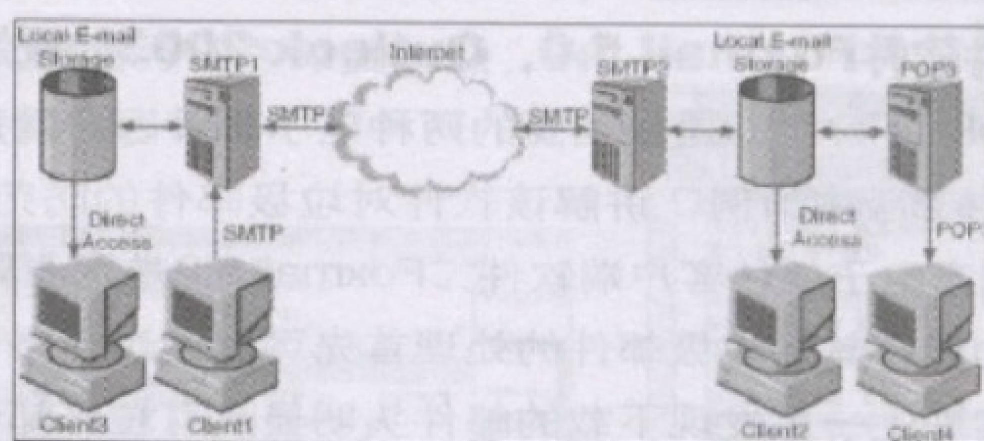



图1

### 二、垃圾邮件的主要防范技术

对付垃圾邮件的传播，目前主要采取的方式有封堵垃圾邮件来源站点的IP地址以及不同策略的邮件过滤机制。对于被证实的垃圾邮件发送站点，将其IP地址排除在邮件服务器的连接范围之外，是最有效和彻底的解决办法。此类技术称之为“黑名单”，就是通过维护一个此类垃圾邮

件来源站点的IP地址列表，只有不在该列表中的站点地址才会被允许连接。黑名单技术的最大缺点是可能会错误地封杀掉来自该站点的正常邮件，其中让人记忆犹新的是2002年初，欧美众多网站对国内邮件服务商IP地址的屏蔽风波，导致中国的电子邮件不能出国，其主要原因就是因为国内的163、263等邮件服务商由于管理和技术上的落后，导致众多国外垃圾邮件发送者选择了国内服务器来发送垃圾邮件，国外众多网站为了抵御垃圾邮件迫不得已屏蔽了中国此类电子邮件的发送地址。

邮件过滤技术（Mail Filter）是最常见的垃圾邮件防范措施，按照邮件系统的角色可分为3类：MTA（邮件传输代理）过滤、MDA（邮件递交代理）过滤以及MUA（邮件用户代理）过滤。其中MTA和MDA是邮件服务器的任务，分别表示在邮件的会话过程和传递过程中对邮件进行检查，而MUA是指在邮件客户端进行过滤检查。不管是哪个环节的邮件过滤检查，其主要手段均是通过验证邮件地址以及邮件各部分信息来判断其是否为垃圾邮件，最主要的过滤技术有内容过滤、智能过滤等。

除了在邮件服务器和用户客户端程序的过滤配置上进行垃圾邮件封杀之外，还有很多防火墙、安全杀毒软件及专用的反垃圾邮件系统，都具备一定的过滤和阻止垃圾邮件功能，还有一些应用程序可以离线检查服务器上的邮件是否为垃圾邮件并在下载之前将其删除。

解决垃圾邮件传播的关键在于邮件发送及接收服务器、网络接入服务器和邮件接收软件3个环节，邮件服务器开发商、运营商和网络接入服务商已经在前两个环节用尽了招数，但结果还是不能令人满意，所以很多时候还需要用户自己动手解决垃圾邮件问题。

## 三、客户端邮件软件Foxmail 5.0、Outlook 2003的反垃圾邮件设置

目前，Outlook和Foxmail是最主要的两种电子邮件客户端软件，下面首先以Foxmail 5.0 beta 2版本为例，讲解该软件对垃圾邮件的防范设置。

作为优秀的国产电子邮件客户端软件，Foxmail 5.0基本上具备了Outlook所有的反垃圾邮件功能，其对垃圾邮件的处理首先可以通过点击“工具”→“远程邮件管理”来实现，一旦发现下载的邮件头明显具有垃圾邮件的特征，即可立即将其删除以避免下载到本地而浪费时间和带宽。

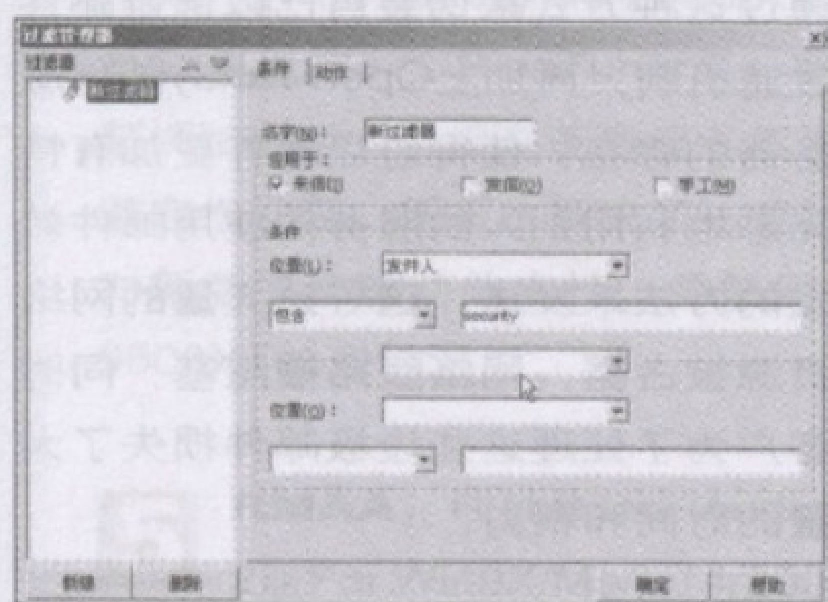


图2

Foxmail 5.0的反垃圾邮件技术主要是通过规则过滤、贝叶斯法则等方法来识别。这里的规则过滤是指使用Foxmail系统内置的规则库对邮件性质加以判断，同样它还保留了对每个帐户进行手动设置新过滤器的功能。右键点击一个帐户，选择“过滤器”就可设置过滤条件和操作（图2）。

如果要使用贝叶斯过滤法来判断是否为垃圾邮件，则必须先进行学习，即提供一定数量（至少各1000个）已被证实的垃圾邮件和正常邮件交给Foxmail进行学习，以便系统可以掌握其中的垃圾邮件判断规律。这可在“工具”→“反垃圾邮件设置”的贝叶斯过滤中单击“学习”来启动学习过程（图3）。

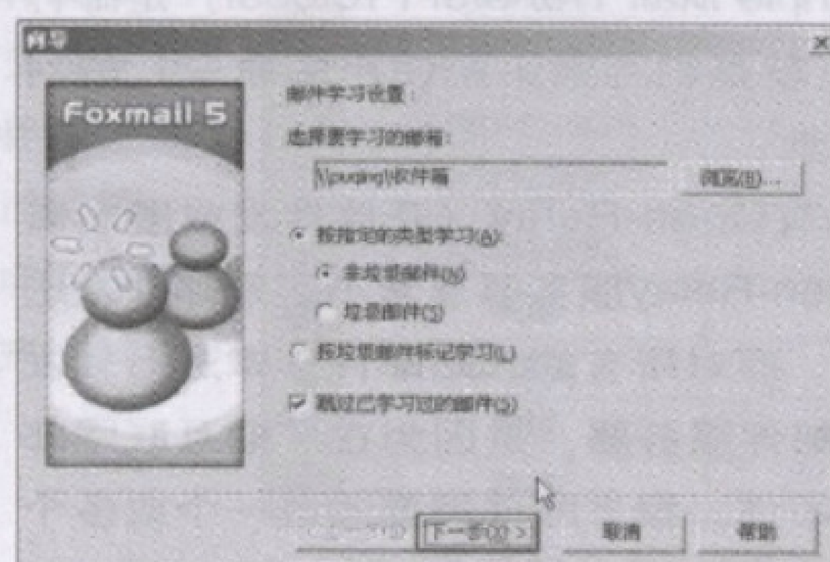



图3

Foxmail具有黑名单和白名单的功能，其含义与前面介绍的一致，即黑名单内是垃圾邮件列表地址，白名单是一些免于检查的非垃圾邮件地址列表。当接收到的邮件经过用户自己判断仍然为垃圾邮件时，可通过在该邮件上单击鼠标右键选择“加到黑名单”而将其来源地址加入到黑名单中去，下次Foxmail就不会再接收此地址发来的垃圾邮件了，而白名单可通过从邮箱导入或从地址薄导入合法地址，也可以手工逐个添加（图4）。

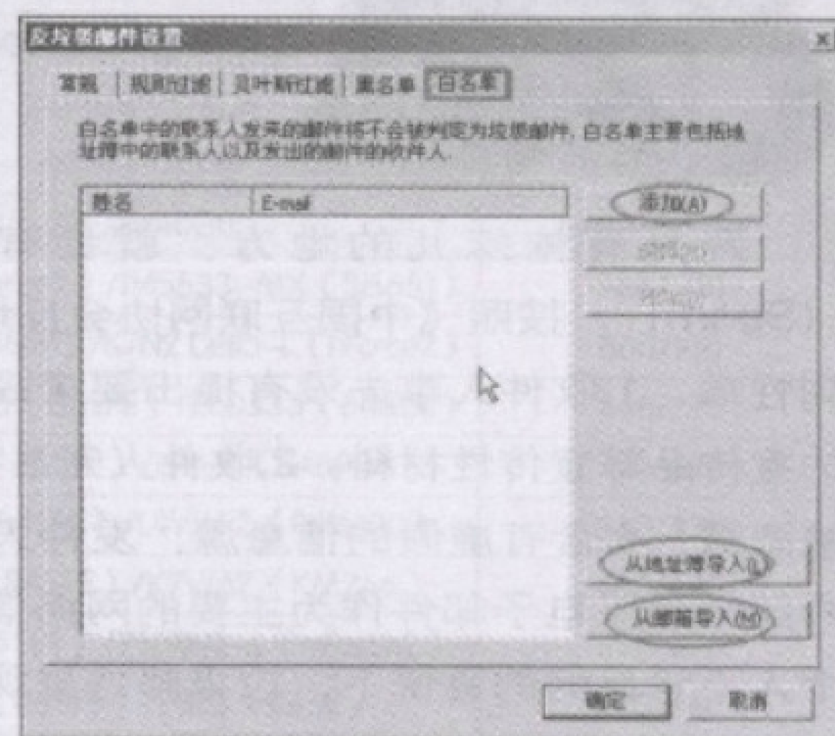
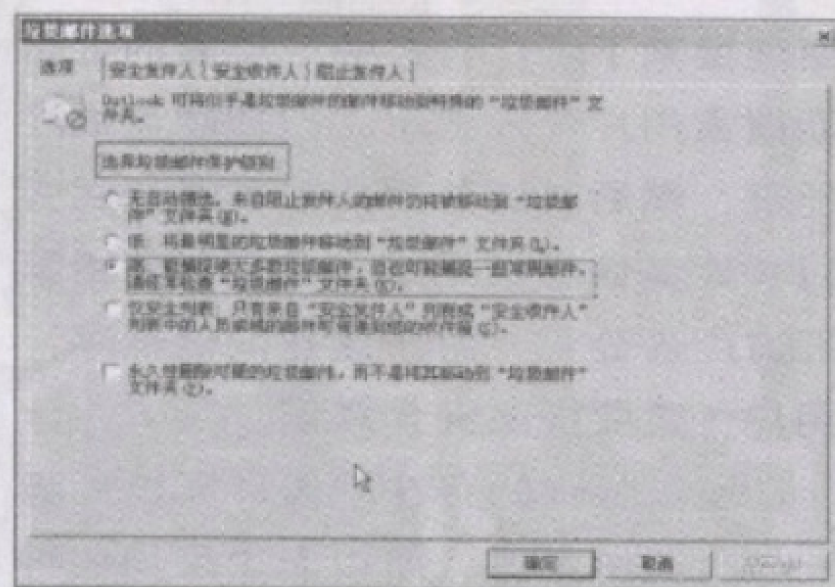


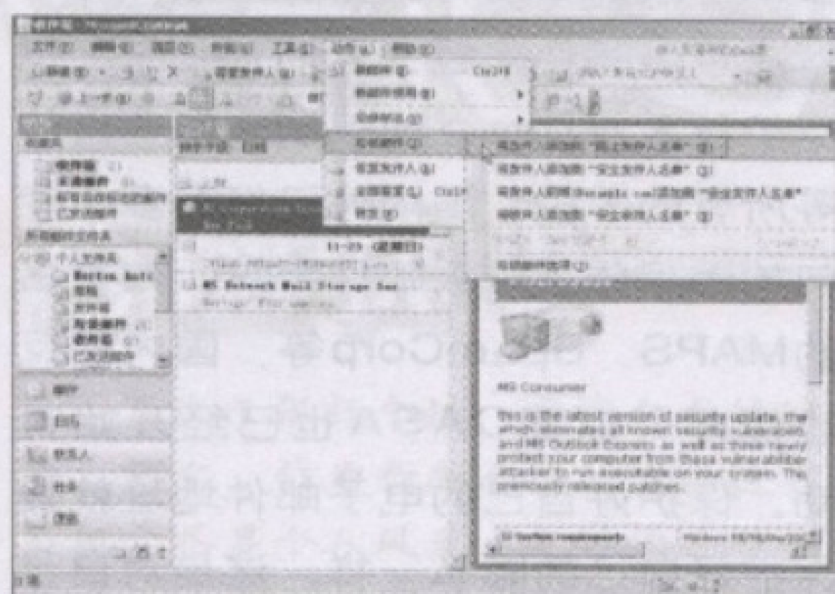
图4

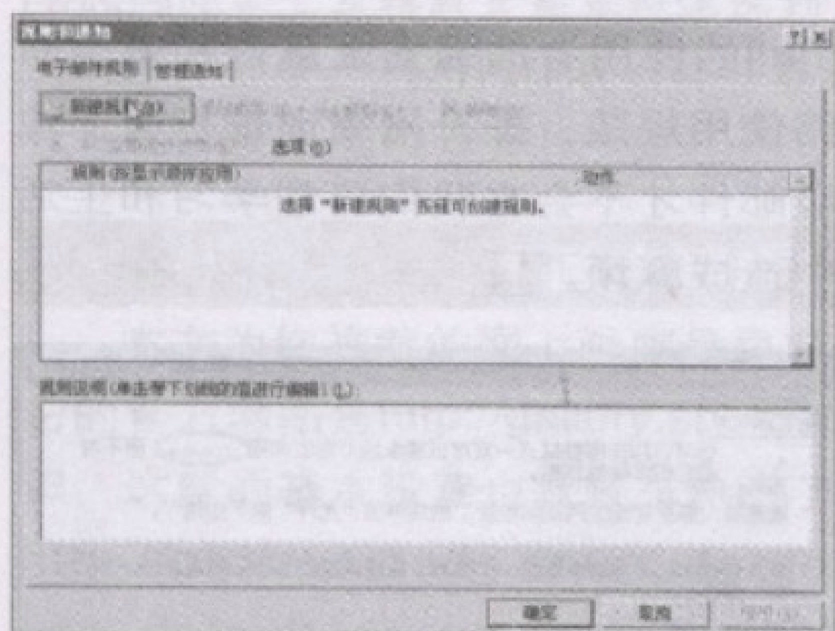
Foxmail 5.0的反垃圾邮件实现过程如下：首先根据黑白名单对邮件进行检查，接着使用规则法过滤对邮件进行判断，如果邮件获得的垃圾邮件概率分数达到了预定的阈值，该邮件将会被确认为垃圾邮件，最后进行贝叶斯过滤。经过这一系列的排查后，Foxmail基本上可以过滤掉90%以上的垃圾邮件。

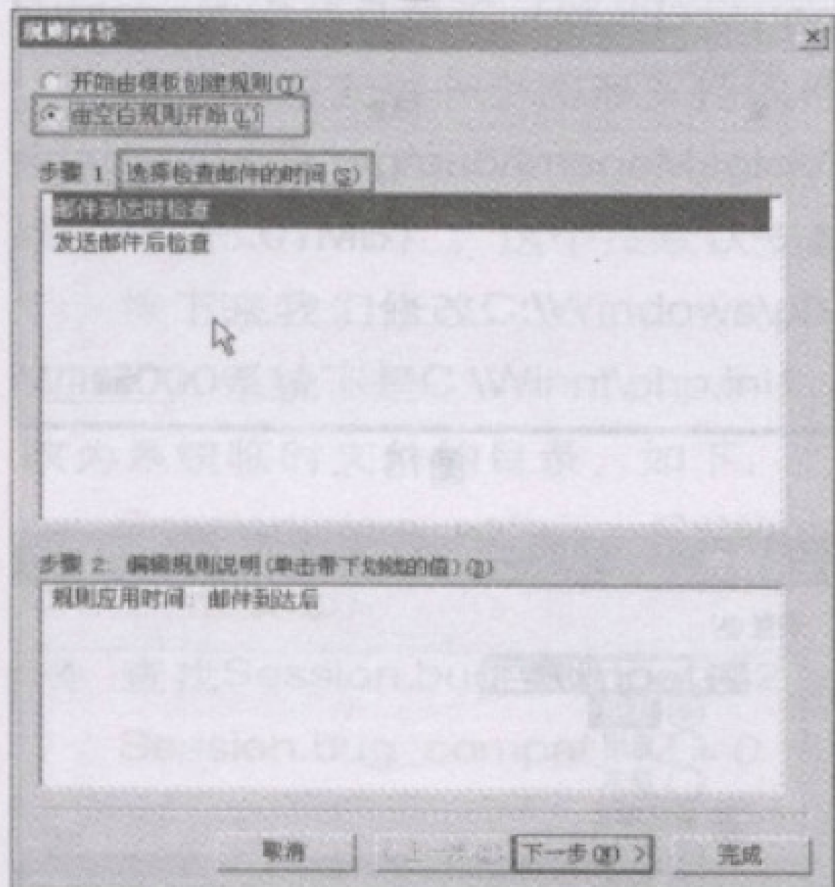
Outlook 2003是微软Office 2003中的重要组件，有齐全的商务功能，在反垃圾邮件上，Outlook 2003的功能也十分完备。

首先，Outlook 2003中比以前多了一个名为“垃圾邮件”的文件夹，和Foxmail 5.0的垃圾邮件箱作用一致。Outlook 2003的反垃圾邮件实现主要在“动作”→“垃圾邮件”→“垃圾邮件选项”中进行设置，Outlook 2003对垃圾邮件检查依据是其内置的邮件过滤规则，在“选项”页中可以配置垃圾邮件的筛选级别，一共有4个级别：无筛选、低级、高级和仅安全列表（图5）。Outlook 2003垃圾邮件选项中的安全收件人、安全发件人和阻止


图5


图6


图7


图8

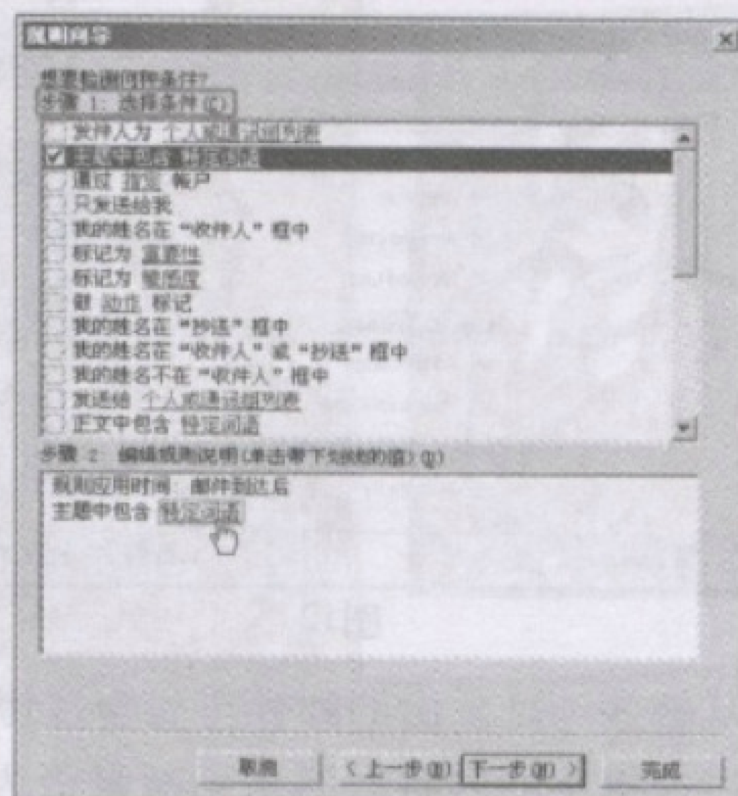
发件人与Foxmail 5.0的黑名单、白名单概念基本一致，这些列表中的地址既可以批量从外部文件或地址薄导入，也可以手工单个添加，还可以在判断某个邮件性质的基础上将其地址加入某个列表（图6）。

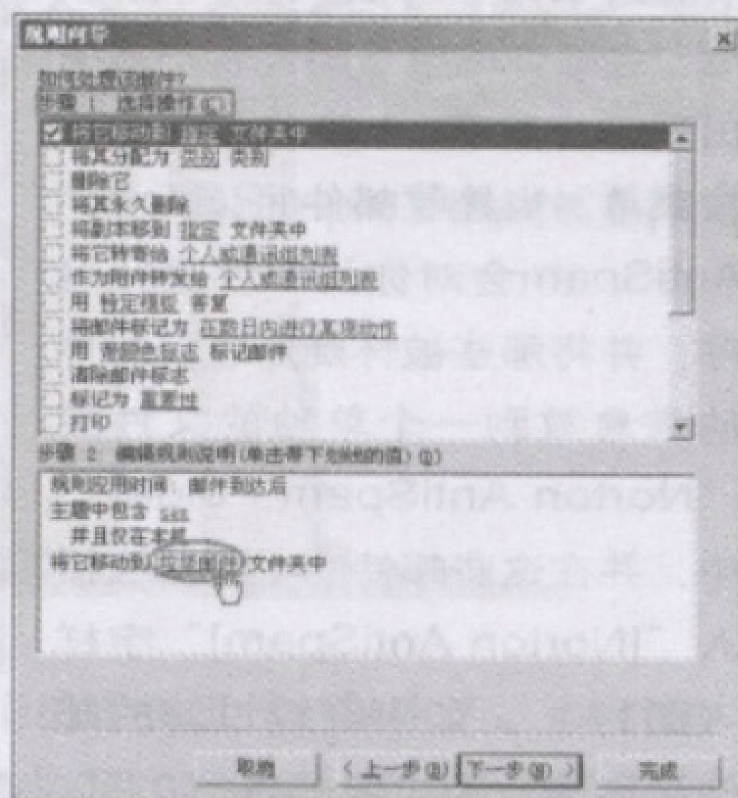
Outlook 2003除了专门的反垃圾邮件功能外，还可利用自定义的邮件规则来过滤垃圾邮件。在“工具”→“规则和通知”中可以定制多种复杂的邮件过滤规则。点击“新建规则”即可开始一条新的邮件过滤规则的定义过程（图7）。

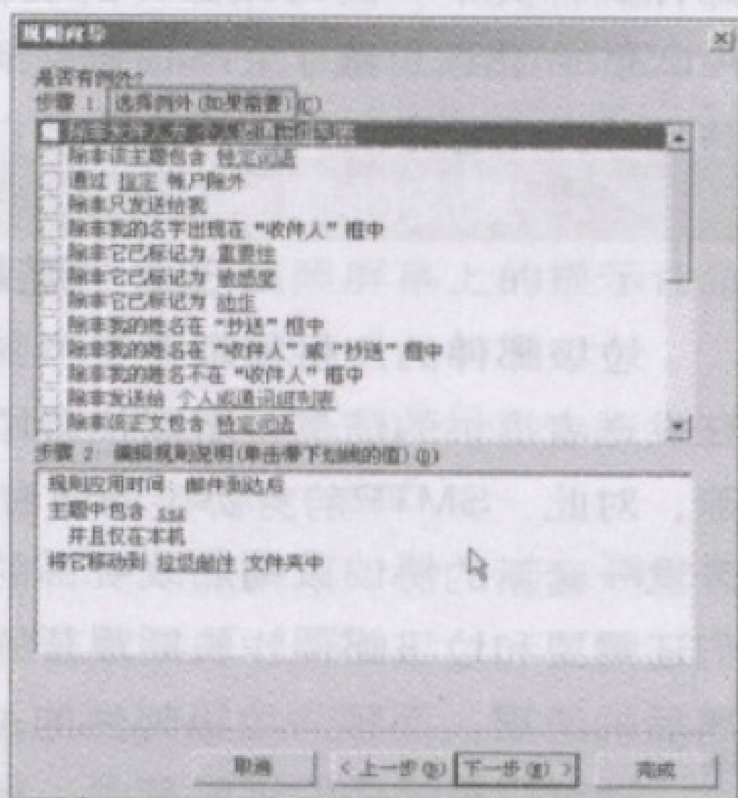
新建规则可以由模板修改而得，也可从空白开始创建。如果选择从空白规则开始，则首先要指定检查邮件的时间（图8），然后也需指定其条件和操作，在指定条件和操作的页面中，都要在下方的规则说明中单击有下划线的词语，以赋予其代表的实际值（图9、10），最后一步还需要指定该规则有无例外，然后完成规则设置（图11）。

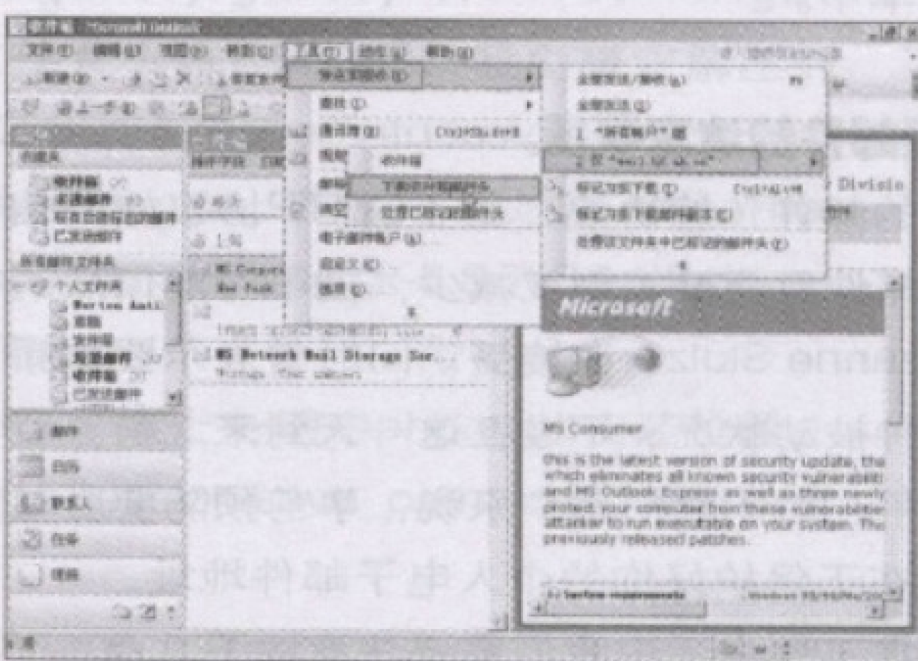
另外，如果你想先检查邮件头而不希望完全下载邮件，可以在“工具”→“发送和接收”中选择某个只需要下载邮件头的帐户，选择该帐户的下载收件箱邮件头即可，然后可根据需要只下载不是垃圾邮件的信件，其它的可以予以删除（图12）。

比较Outlook 2003和Foxmail 5.0可以发现，在垃圾邮件处理上面，Foxmail 5.0丝毫不比Outlook 2003逊色。作为国人开发的全中文电子邮件软件，Foxmail以其简单、方便、实用等鲜明特色而一直深受欢迎，有着众多的国内支持者。


图9


图10

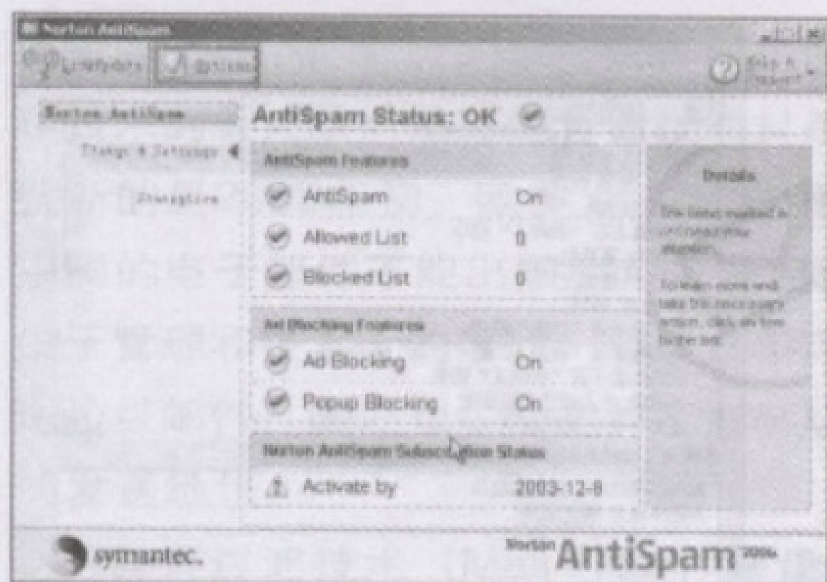

图11


图12

## 四、Norton AntiSpam 2004反垃圾邮件工具软件

为配合邮件客户端软件，多家网络安全和杀毒公司都推出了其反垃圾邮件工具软件，其中比较著名的有Network Associates的McAfee SpamKiller及赛门铁克（Symantec）的AntiSpam等，相对于前者来说，Norton AntiSpam不仅具有良好的易用性和性能，而且是目前市场上唯一一款能同时与Outlook和Outlook Express无缝集成的反垃圾邮件工具软件。

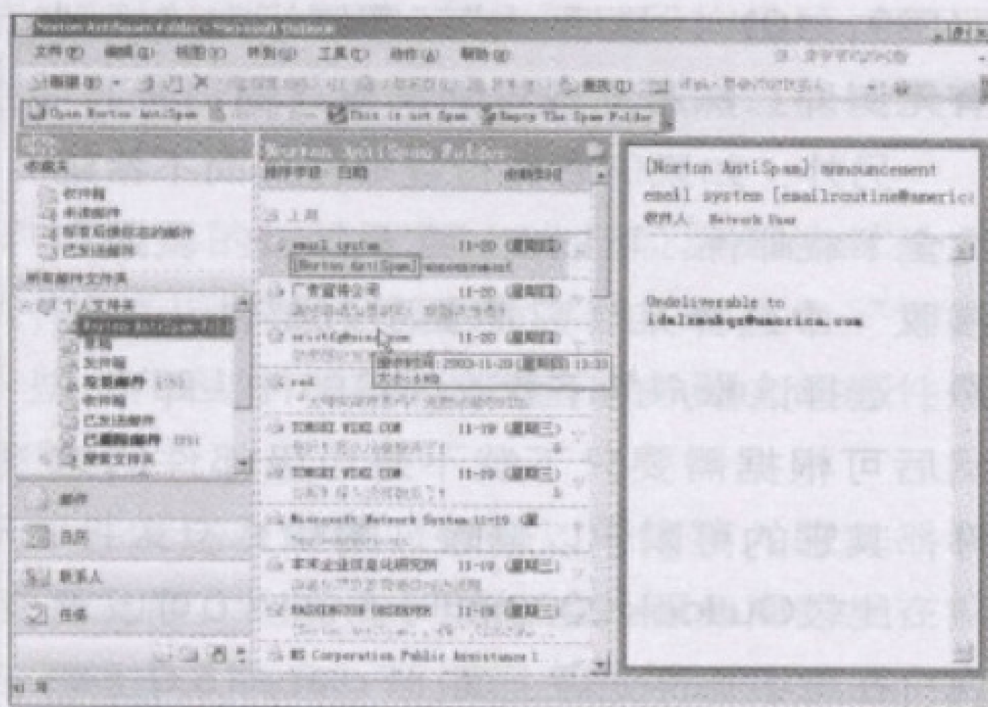
Norton AntiSpam 2004是Norton SystemWork 2004光盘套件中的新组件，安装后还需经过注册和激活以及LiveUpdate的更新过程。启动AntiSpam的主界面（图13），可以看到非常清晰简明的配置菜单，其中上方的Option是对AntiSpam的设置选项，下方的面板上列出了AntiSpam的主要功能，包括反垃圾邮件、允许列表（Allowed List）、阻止列表（Blocked List）及对广告和弹出


图13

窗口的拦截，每项功能都可通过右侧面板的Configure来进行配置，如配置AntiSpam的垃圾邮件过滤级别。左侧的Statistics分析报告还可用来查看某段时间以来AntiSpam对垃圾邮件的过滤统计及评分效果。

像众多的反垃圾邮件工具软件一样，Norton AntiSpam 2004也具有自我学习能力，能自动扫描邮件内容以确定从哪些地址发出的邮件可能会是垃圾信息。邮件过滤器还可手工自定义，即通过关键字的内容过滤来判断是否为垃圾邮件。

安装完Norton AntiSpam后，会在你的电子邮件客户端中出现一个带有4个简单命令的下拉菜单。当接收邮件时，Norton AntiSpam会对你的邮件进行排序，并将那些被怀疑是垃圾邮件的信息放到一个单独的文件夹"Norton AntiSpam Folder"中，并在这些邮件的主题前面插入"[Norton AntiSpam]"字样（图14）。如果经过过滤的邮件被你确认为垃圾邮件时，可以选择"This is spam"，将该邮件放入到垃圾邮件文件夹中，同时该邮件的发件人也会被列入到黑名单中。而如果Norton AntiSpam错误屏蔽了它不该屏蔽的邮件，也可通过选择"This is not spam"，将发件人地址添加到允许发送的白名单中。


图14

## 五、预防垃圾邮件的注意事项

垃圾邮件的产生根源在于不安全的邮件传输协议，由于SMTP协议始终信任发送者提供的信息，所以使得垃圾邮件只能被控制或减少，但不可能彻底消除。对此，SMTP前身协议的作者Suzanne Sluizer在接受访问时曾表示要重新开发一套新的协议以彻底改变目前这种被动状况。不过在这一天到来之前，我们还需要和垃圾邮件作长期艰苦的抗争。对于我们用户来说，事前预防要胜过事后的清理，而预防垃圾邮件的关键在于保护好你的个人电子邮件地址。

针对垃圾邮件的可能来源，在日常工作生活中我们需要注意以下几点：

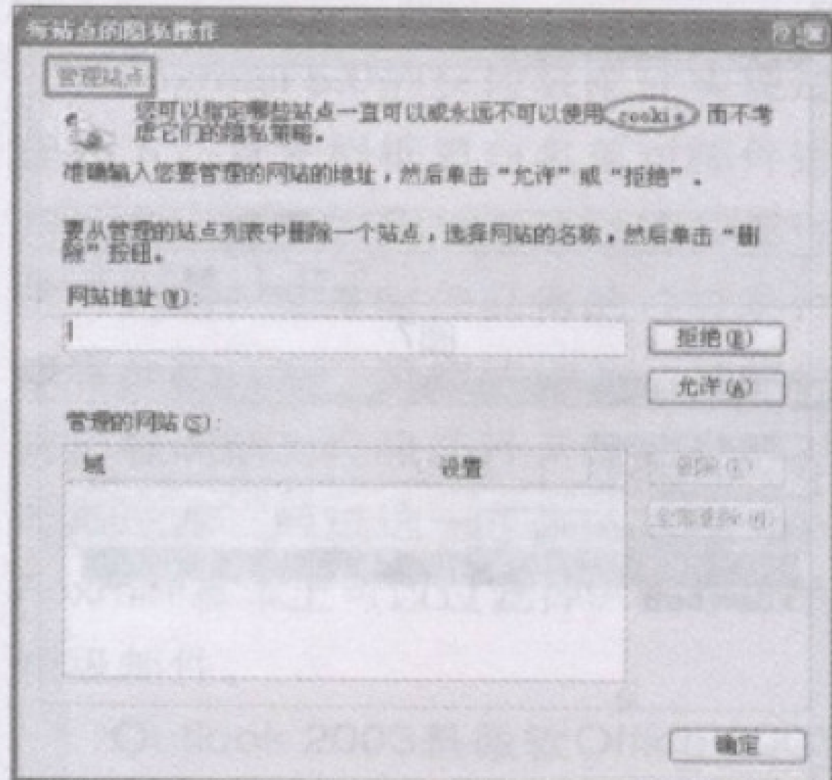
1.如果你还没有一个E-mail邮箱，那么在申请或注册时，尽量不要使用常见的纯英文名字，而且位数最好大于8位。

2.登录某些不安全的网站、聊天室时尽量不要填写含有邮件地址信息的注册表格，不要随意点击某些含有恶意代码的链接，也不要使用真实邮件地址来发言和聊天。

3.对于通过Cookie或网页脚本来记录用户登录信息的不安全网页，可以关闭该网页的Cookie及脚本处理功能。操作如下：在IE6的"Internet选项"→"隐私"页中，选择下方的网站Cookie处理编辑按钮，可以选择对某个网站的Cookie是设置成开启还是关闭。在安全页中，点击"自定义级别"对网页安全级别进行配置，其中可以选择"关闭Java小程序脚本"等选项（图15、16）。

4.对于有些网站上的广告条，用户一定要小心，因为其中可能含有Spyware或Ridiate的间谍程序，一旦它进入用户的系统中，轻则会利用用户的Internet网络连接来下载广告条幅，严重的会自动搜索用户个人信息，扫描硬盘或注册表，然后将这些用户数据发送回去以构建其信息数据库，或把它卖给第三方广告公司，对于这些间谍程序，用户一定要提高安全意识。

垃圾邮件的存在就像计算机病毒一样有其必然性，所以无论采用何种技术手段都难以将其彻底消除，为了解决垃圾邮件问题，人们几乎已经想尽了技术对抗、立法限制和行业自律等所有的手段，国内外已经有多个专门的国际化反垃圾邮件组织，如著名的MAPS、SpamCorp等，国内的反垃圾邮件联盟CASA也已经开始行动。保护好自己的电子邮件地址就像保护好自己的隐私一样，这是对自己也是对别人负责的态度，只有每个E-mail的使用者加强安全意识和遵循网络使用规范，提升网络道德标准，垃圾邮件才不会在我们日常学习和生活中造成麻烦。P


图15

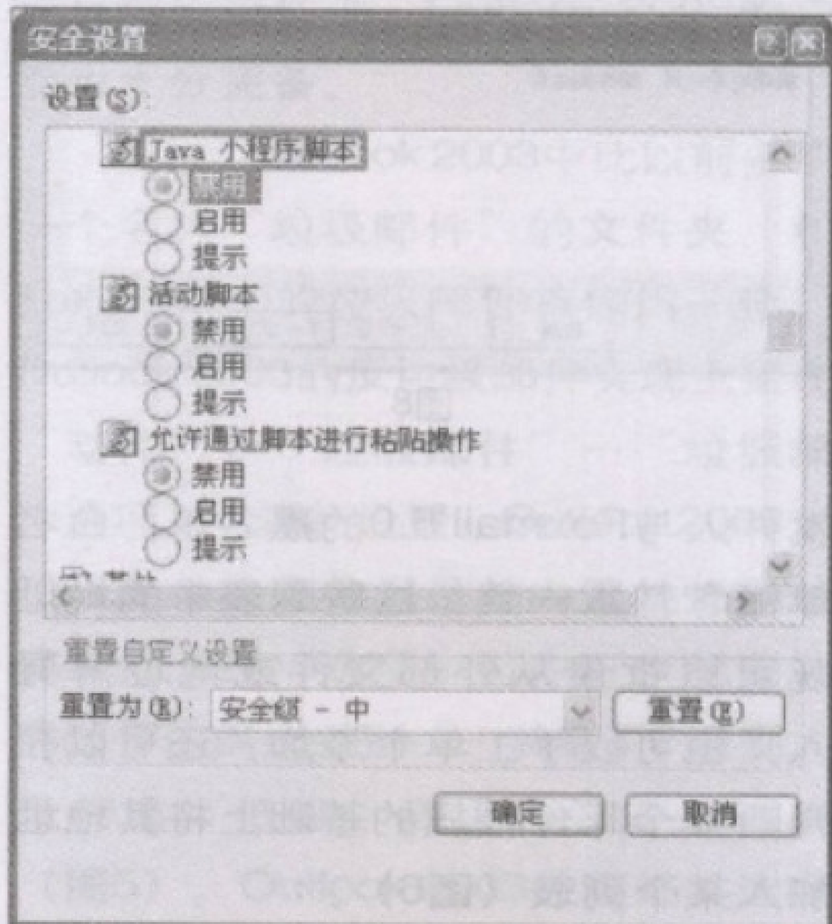


图16

新鲜打造个人网站系列教程之二十三

# 精美实用

## 秀随我心——PHP应用之打造个人网上画廊

■Simple Palace工作室

置身于张扬个性、显露自我的网络时代，如何有效地自我推销已变得越来越重要，那么，作为新新人类的你在这方面又有哪些高招呢？数码时代的到来，让我们有机会尽显个人风采，也许你已经拥有了个人网站，将自己的个人资料尽数上网，但在过去对树立一个"立体形象"而必不可少的照片，你能做的也许仅仅是使用FrontPage等工具将照片简单地添加到网页中，其凌乱不堪且不好控制的布局定会大煞风景。如今，利用PHP我们即可轻松打造出一个绚丽的个人网上画廊，让自己的"光辉"形象走向世界！

### 1.画廊程序的下载与环境准备

本文为你推荐的网上画廊是目前风靡全球的一个源代码程序——Gallery，它的官方网站是http://gallery.sourceforge.net/。有了上一章PHP安装的预备知识，这里的基本设置也就轻车熟路了。首先下载画廊程序，它的参考下载点为http://prdownloads.sourceforge.net/gallery/gallery-1.4-RC3.tar.gz?use_default=easynews，整个压缩文件大小为1.62MB，我们将它解压到Apache的安装目录下（例如D:\Apache Group\Apache2\htdocs\gallery）。

接下来要安装一个图形支持软件ImageMagick，它的下载地址为ftp://ftp.imagemagick.org/pub/ImageMagick/binaries/ImageMagick-5.5.7-Q8-windows-dll.exe（6.01MB），这个按默认安装即可。

接下来我们修改C:\Windows\php.ini（参照上一期中php.ini的安装位置，Win2000系统下是C:\Winnt\php.ini）。查找Session.save_path，然后把它的值改为系统临时文件的目录，如下：

Session.save_path = C:\Windows\temp（Win2000系统下是C:\Winnt\temp）

查找Session.bug_compat_42，把它的值由1改为0，如下：

Session.bug_compat_42 = 0

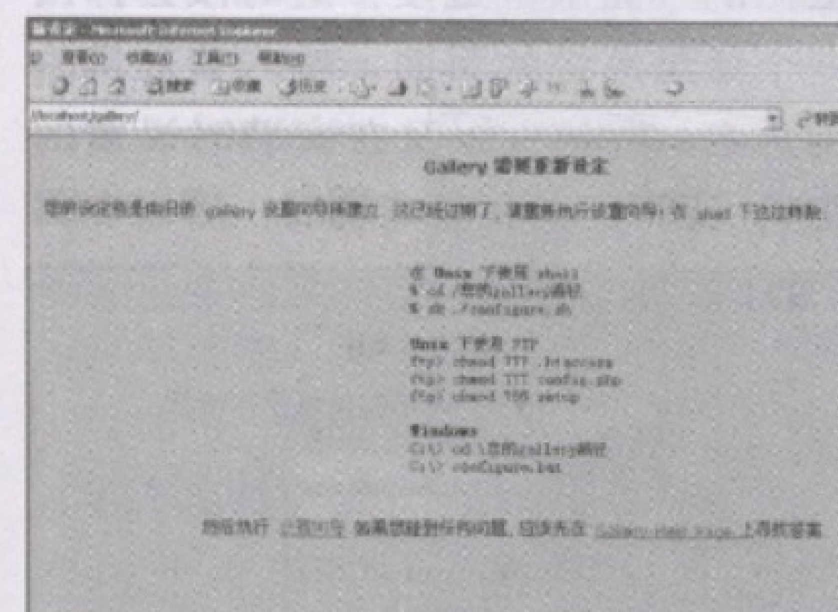


图1

查找Magic_quotes_gpc，把它的值由On改为Off，如下：

Magic_quotes_gpc = Off

另外还需要修改Apache安装目录下Conf/httpd.conf中DirectoryIndex一行，将Index.php添加到后面，注意每个文件名之间用空格隔开。

最后重新启动Apache服务，这样我们的准备工作就结束了。访问http://localhost/gallery/，如果能看到系统的安装提示界面（图1），那么恭喜你，搭建画廊的前期准备工作已经搞定！

### 2.画廊的安装

第一步：按照屏幕上的提示让画廊进入安装设定模式。如下：

C:\>cd 你的画廊路径

C:\>configure.bat

然后点击设置向导，进入画廊的安装设置页面（图2）。

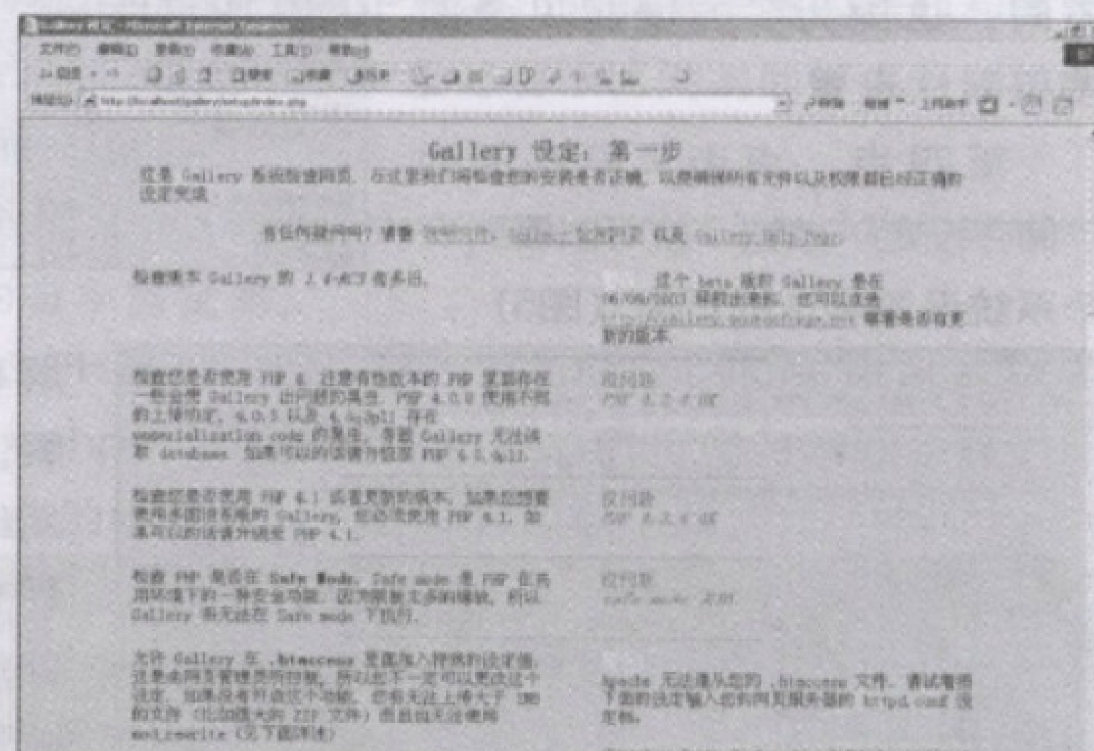
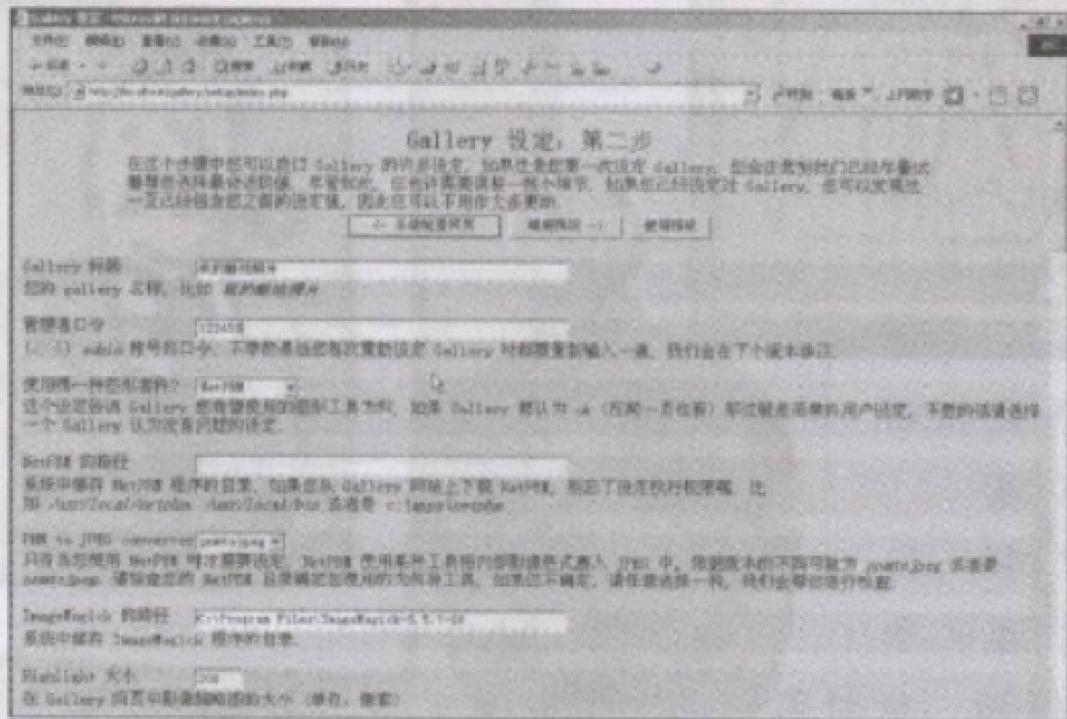


图2

仔细查看屏幕上的提示，判断系统准备是否还有问题。一般来说，"警告"代表那些不是必须进行更正的设


图3

置，本文忽略这些警告。

第二步：确定没有问题之后，点击“下一步”，对画廊进行基本的设置（图3）。

在这里填写画廊的标题，然后设置管理者口令，将来需要这个口令来对整个系统进行管理。

在选择使用哪种图形套件中，本文选择ImageMagick，因为它的功能更加强大，安装也更简单，因此在后面我们将忽略所有关于NetPBM的设置。

ImageMagick的路径是指定系统中存放ImageMagick程序的目录，大家可以根据自己不同的安装位置进行修改。

照片缩略图是设定照片缩略图的所在路径，系统默认会填写一个地址，但通常这个地址会有问题，这里修改为gallery安装目录下的“images\movie.thumb.jpg”。

相册目录是指定在硬盘中储存照片的目录，这个目录一开始应该是空的，画廊将会用文件塞满它，需要注意的是目录所有者要有写入的权限。默认的路径为D:\Apache Group\Apache2\htdocs\albums，大家可根据需要修改，在这里用的是默认目录，但你别忘了在D:\Apache Group\Apache2\htdocs\下把Albums建立出来，否则系统会提示找不到Albums目录。

暂存目录可以设定用来储存暂存文件的目录，本文使用C:\Windows\temp。

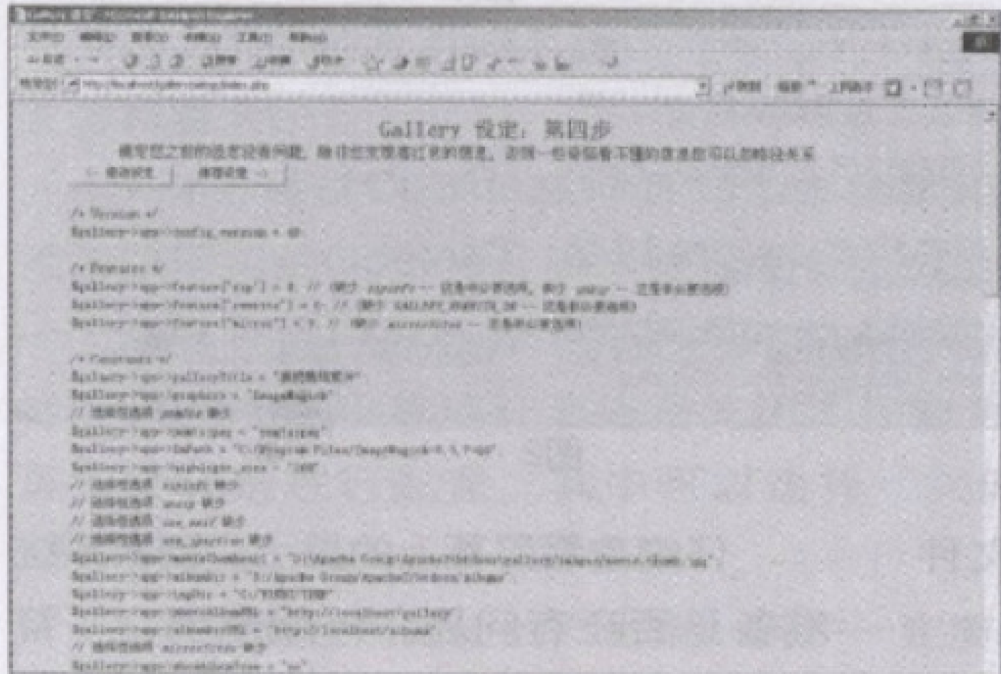
在是否使用Flock()选项处，注意一定要选择“否”，因为这是一个针对Linux的选项。

最后注意选择语言种类为简体中文，这个系统支持大概20多种语言，够厉害吧。

第三步：点击页面底部的“相册预设”按钮进入下一步，对整个系统进行个性化定制（图4），通过它的设定将会使我们的相册看起来更加与众不同。这里为了方便起见全部使用默认设置。

图4

第四步：点击页面底部的“储存设定”按钮，就可以看到一个系统设置确认的页面（图5），


图5

屏幕上会显示出刚才所有的设置。如果是致命的错误，系统会用红色字体进行提示，并且当发现有红色信息时，系统会提示返回前面进行修改，必须修改正确才能进行下一步操作。

确认所有信息都正确无误后，选择“储存设定”按钮完成画廊的安装（图6）。不过还有一步没有完成，注意看它红

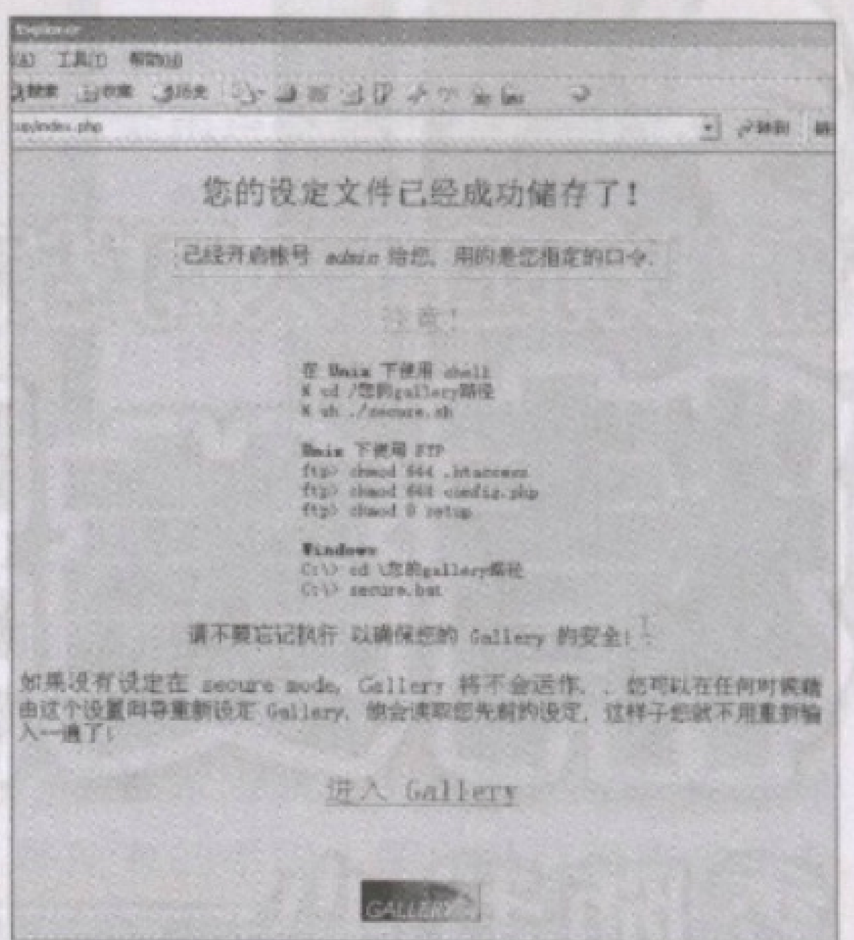


图6

色字体“注意”两字下面的提示，这是一个安全方面的设置，如果你不进行这个设置就不能进入系统。

第五步：进行系统的安全设置。点击“开始”→“运行”，在命令输入栏输入命令CMD，然后确定，我们使用CD命令进入画廊安装的目录，这里是D:\Apache Group\Apache2\htdocs\gallery，然后输入命令Secure.bat，如果屏幕上显示如下提示信息，则标明你的安全设置已经成功了：

Your Gallery is now secure and cannot be configured. If you wish to reconfigure it, run the configure.bat script

如果将来需要重新设定，可按照刚才的步骤在画廊的目录下运行Configure.bat，然后按照上面讲到的步骤进行即可。至此，点击“进入Gallery”链接就可以进入已经安装好的系统了，是不是如释重负啊！

## 3.画廊的配置与使用

进入画廊的首页后，点击页面右上侧的“登录”链接，这时候会弹出一个登录系统的页面。输入管理员的用户名admin，以及在安装时设置的密码（图7）。登录成功后，可以在页

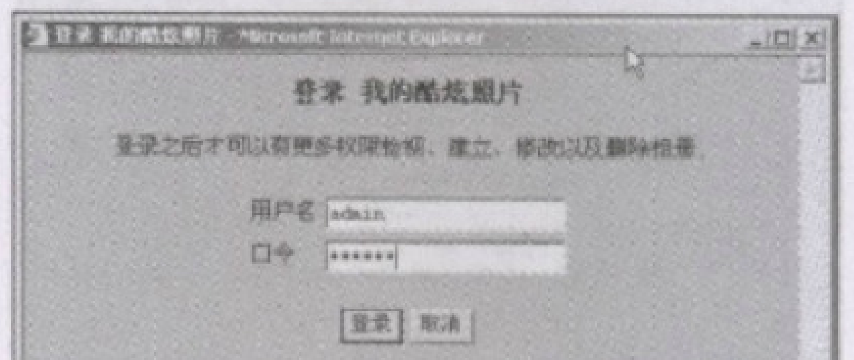


图7

面的右上侧看到系统管理菜单，包括“说明文件”、“添加相册”、“用户管理”、“个人设定”、“退出”等（图8）。其中“添加相册”是这个

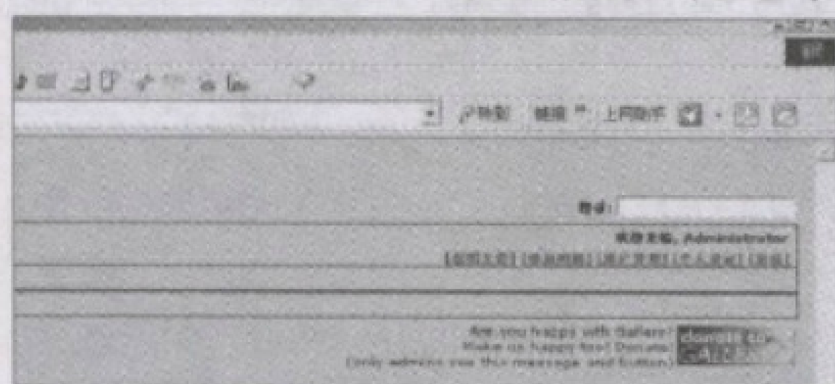


图8

系统最核心的功能部分，点击进入，可以看到它下面还有“加入多个文件”、“更改名称”、“添加相册”等多个相册管理功能。

这些功能中对我们来说最有用的可能就是“加入多个文件”了，我们可以用它上传照片，建立自己的相册。点击该链接，一次最多可以上传10个文件

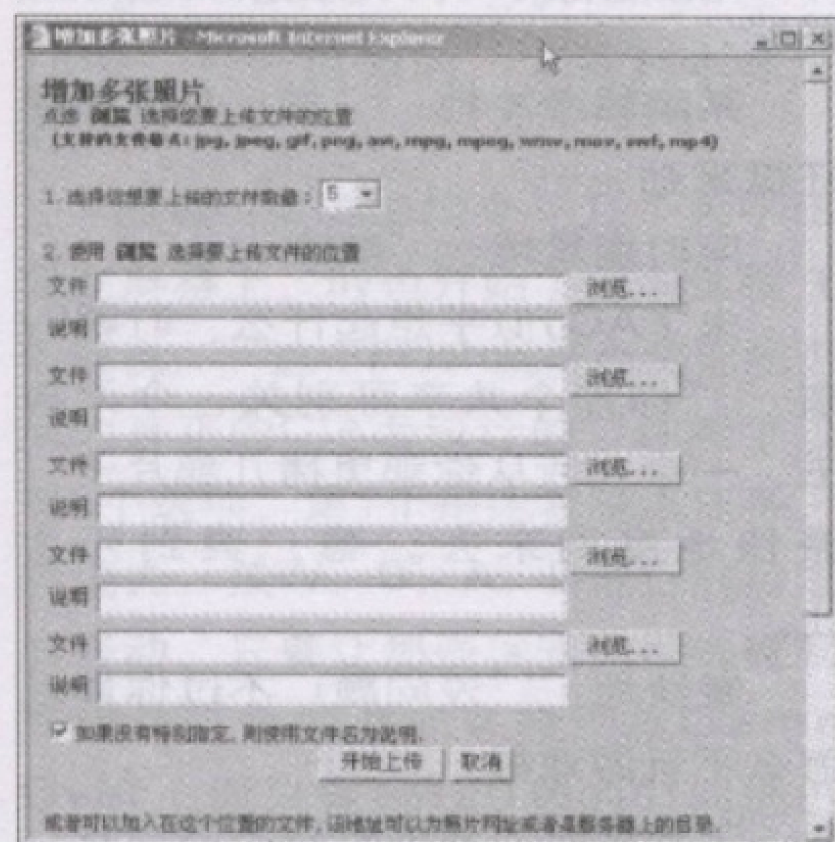


图9

（图9），文件类型可以是JPG、JPEG、GIF、PNG、AVI、MPG、MPEG、WMV、MOV、SWF、MP4中的任意一种。选择上传文件后在说明框内填写该文件的说明。都选择完了之后，点击“上传图片”按钮即可完成文件的上传。上传完成，系统就会自动刷新页面，我们马上就可看到刚刚上传上去的图片缩略图（图10），怎么样，效果不错吧？

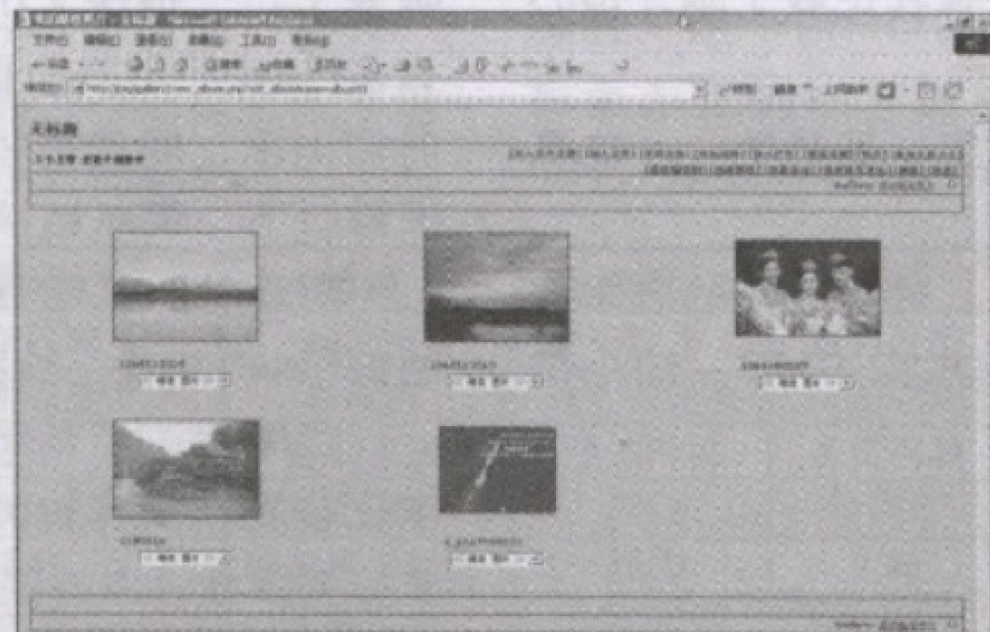


图10

在每一幅图片的下面都可以看到一个下拉框，里面有针对这幅图片的一些功能选项，包括修改文字、修改缩略图、旋转图片、删除图片、封面图片等。“封面图片”的功能就是把相册里某一幅图片设置为该相册的封面图片，另外关于相册的其他描述信息也可以在相册所有者登录后进行相应的修改，这里有一个已经修改好的相册，大家可以看一下（图11）。

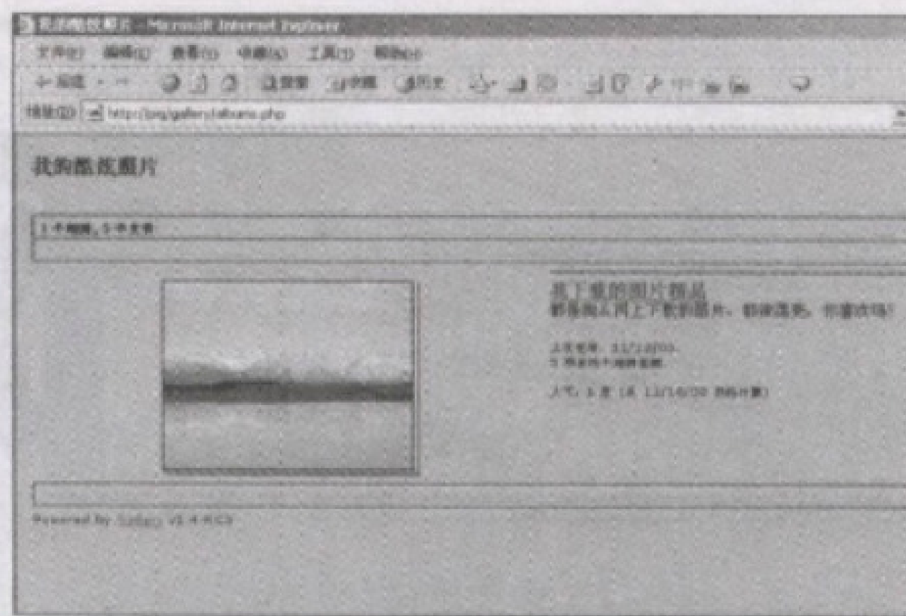


图11

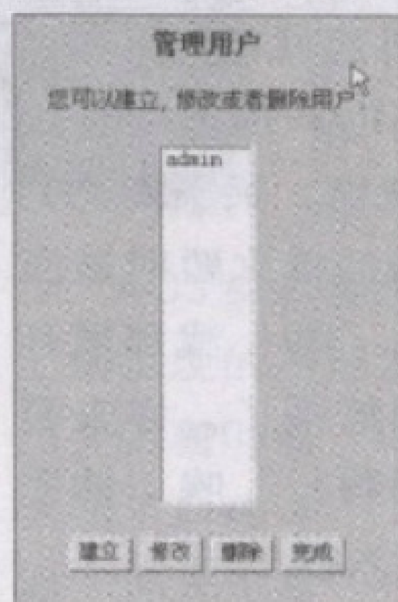


图12

下面我们回到相册的管理功能部分，再来简单介绍一下“播放”功能。其实这不是一个管理功能，而是一个浏览功能，它可以像我们看幻灯片一样自动播放，并且可以通过点击“停止”链接随时暂停播放，也可以指定播放的顺序、尺寸大小、延迟时间、循环播放等，功能十分强大。

相册内的管理功能非常丰富，这里只是介绍它的一小部分，更多功能还有待大家在使用时慢慢体会，接下来我们来看看整个系统的管理功能。“用户管理”可以管理多个用户，指定某个用户为某个相册的所有者，设定其对该相册的管理权限，这样我们就可以把这个相册系统做成一个个人的小画廊了，关于用户的管理，我们先来看看这幅图（图12），所有的功能都在底下的几个按钮上标明了。在相册管理中的“权限设定”功能里，将特定的用户与特定的相册联系起来，这样你的朋友就可以管理属于他自己的相册了。最后一个系统功能是“个人设定”。在这里我们可以修改自己的用户名（必须是由数字与英文所组成）、密码、全名、电子邮件地址和所使用的语言（图13）。

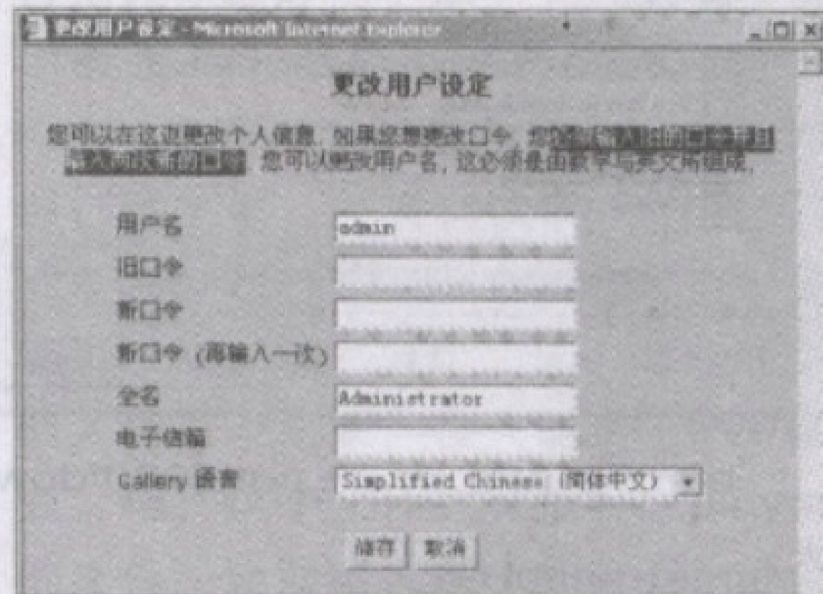


图13

进行到这一步，一个极具实用特色的精美个人网络画廊算是搭建完成了。

## 本期推荐

1.Zend技术（http://www.zend.com，英文网站）：Zend是PHP的商业用加速器，因此包括Zend本身，该网站完全为PHP服务。它具有丰富的资料和源代码资源，其论坛内容也相当丰富，是全球PHP爱好者求医问药的好去处。如果你有什么疑难杂症，不妨来此一试。

2.PConline的PHP技术专栏（http://www.pconline.com.cn/pcedu/empolder/wz/php/）：更新速度快，内容丰富全面。

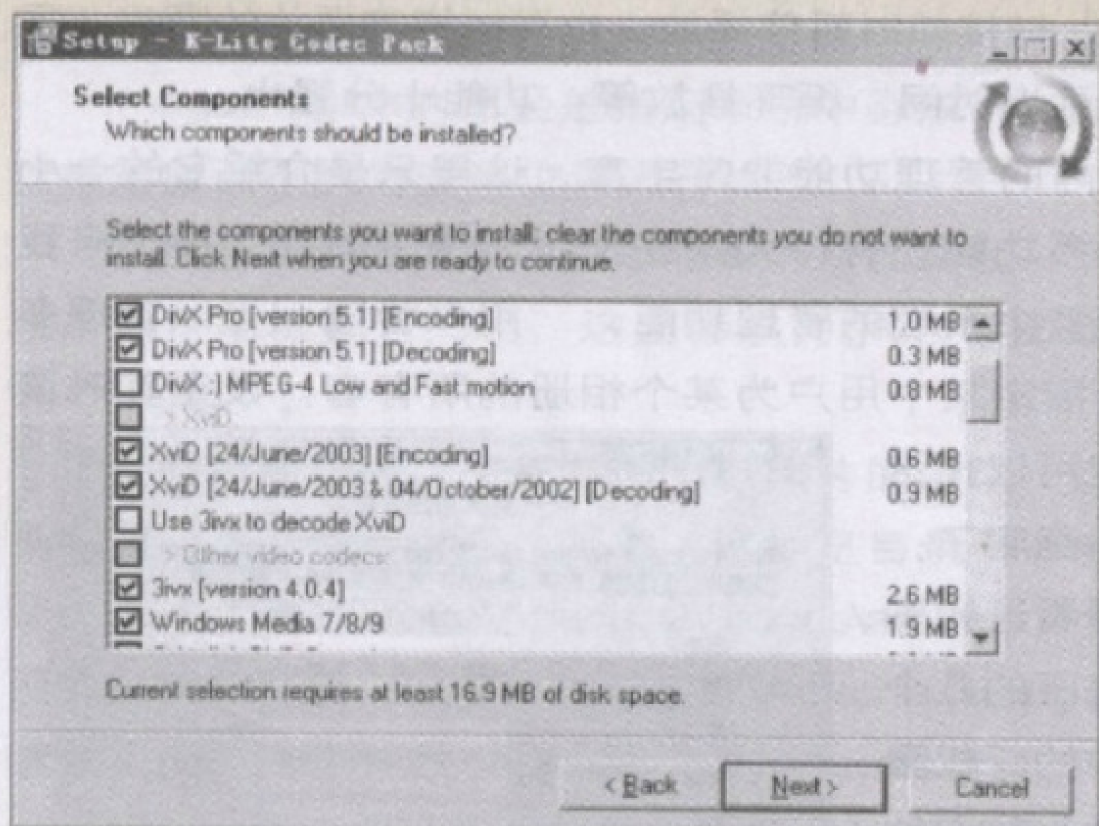
3.PHP开放代码（http://2002.buyionline.net/2002/index.php）：面向高级用户的PHP学习网站，提供比较专业的学习资料和各种源代码下载。

**下期预告：**PHP功能太强大，既然它面向专业级，那么自然有专业的用途了。在下期中，我们将介绍一套面向小型企业用户的简单CRM（客户关系管理）系统，完成一次小小的进阶，千万别以为很难，只要按照文章中的介绍一步一步走下去即可快速上手，也许你离一个高手已经不远了！

# 网罗天下

■北京 fly

吃完午饭就犯困，唉，难道又是熬夜熬多了？凌晨4点睡应该不算晚吧，上午10点起应该还算早吧……fly打了个哈欠，抱起旁边的大玩具熊枕在头下睡了起来，刚迷迷糊糊看见梦中情人张开胳膊款款而来，“fly，fly！醒醒，帮个忙！”混！谁这么可恨！睁开眼睛，猛然看见ACJ那张纯真妩媚、笑靥如花的脸庞，fly的恼火暂时被压了下去。“fly，我那里有个视频播放不了，你去看看。谢谢啊。”唉，伸手不打笑脸人嘛……




无精打采地：“WMV文件啊。你Media Player版本多少？”

不解地：“9.0啊。”

得意地：“那就是缺解码器，你去下个解码软件。喏！http://js-http.skycn.net:8080/down/klcodec210f.exe，才6.7MB，不算很大。”

慢吞吞地：“……我看看哦。”

一阵手忙脚乱的下载之后。

心中惴惴不安、表面镇定自若地：“对，默认安装……嗯，出现错误？你原来装过一些解码软件吧，那就对了。全部忽略……没事没事，绝对没问题……播放个试试看……你看没事了吧。”

佩服地：“可以啊，还是你厉害！”

陶醉地：“那当然！”又惊讶地：“咦？这是什么片子，让我看看！”fly一把抓住ACJ胳膊。“痛痛！我让开我让开！”

嘿！编剧居然叫“Walker”。片子很不错——一辆豪华轿车司机半夜遇到持枪恐怖分子，司机先机智地拖延时间，趁恐怖分子不注意时刹车甩脱，然后是碰碰车表演，一场精彩的追车战就此展开。司机技术不错，左突右闪，甩尾、急刹个个到位，汽车性能也属上佳，最终还是劫匪的驾驶技术略逊一筹，不幸“车炸人全亡”。在结尾处，那辆汽车除了车身几个弹孔记载了刚才惊心动魄的追逐外，外形还非常完整，仍旧显示出王者之风。



长吁一口气，呆呆地：“这是什么玩意儿？”

陶醉地：“这是宝马的汽车广告，不错吧，才12.9MB，短小精悍、创意十足……”

急切地：“啊，不错不错。哪下的？”

得意地：http://download.online.sh.cn/redirect.php?soft_id=25359&down_url=/pub/joy/cartoon/baomacar.zip，注意还有个引用页：

http://download.online.sh.cn/show.php?soft_id=25359。否则要么下不了，要么速度慢得要死，这是网站一种防盗链的办法。”

虚心地：“哦，怪不得我原来有些软件地址正确却下载不了呢。高手高手！”

谦虚地：“彼此彼此，你也很强的嘛。”

某编辑冷冷地：“切！马屁拍得还挺来劲……”

同时尴尬地：“咳咳……”

末了ACJ似乎想起什么，叮嘱fly道：“你那个共享可别关，今天周五，一会儿我从你那里拷几部片子，豪快地度周末去。嗯，爽到死为止。”

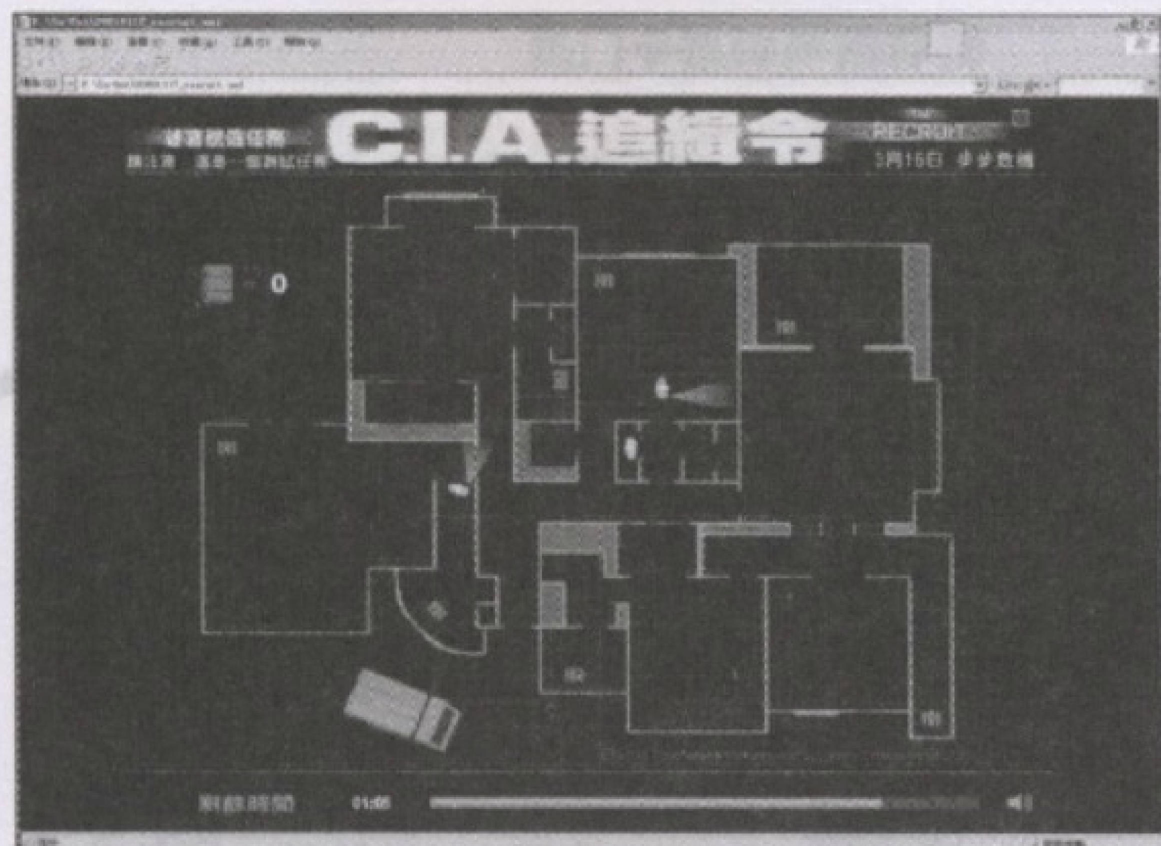
豪快地：“没问题！不过你最近怎么不玩游戏啦？”

苦恼地：“我的机器不够级呀！最近的好游戏玩起来都像看幻灯片，也没人给我升级机器，而且最主要的是……”ACJ忽然看到角落里Walker大人一剑封喉的目光，急忙改口：“……最主要的是忙啊，工作这么多又这么重要，哪里有时间，工作第一嘛，你说是不是？”

顺坡下驴地：“对对，您真是太敬业了！”很快又小声地，“网上那么多Flash小游戏也很好玩啊，还可随时切出来，即使被领导发现也算是在IE窗口下，误点链接嘛……”

阴森地：“嘿嘿……咳咳，你有啥好Flash游戏，给我介绍几款。”

犹豫地：“有倒是有，但游戏要求比较高：要有智力、反应要敏捷，鼠标要强壮、点击要迅速，后3条倒也罢了，我怕你第一条就……”




呆呆地："可能吧……不过你要先给我试试看才知道啊。"

哭笑不得地："啊……嗯，你看看这个，

http://games.tom.com/script/minigame/20031117_recruit.swf，1.1MB，打开挺慢的，下载到本地玩吧。"

随着"CIA追缉令"几个大字出现在屏幕上，fly也开始了他唾沫横飞的解说："这个Flash就是检测你能否成为真正的CIA而设计的。你看下边有3个选项，第1个是迷宫脱逃任务，点进去，按W、S、A、D进行前后左右移动，只要让那些保安的视线碰到或者让红色的激光条碰到就Game Over，你只有1分20秒的时间逃出去，同时还要收集包裹，包裹收集得越多分数越高，评价也就越高啦。你看我玩……容易吧，捡到3个包裹了……啊呀……嗯，失误而已，演示给你意思一下。第2个任务简单，就是打靶，不过你只有30秒时间和10发子弹，时间是足够用的了，就看你打得准不准，子弹不要轻易浪费哦。第3个是物品搜索测验，要在30秒内找到7个物品，游戏内分4个场景，按W、E、S、D切换，通过移动鼠标的手电筒照亮周围，寻找到物品后点击左键就可以了，找得越多分数越高，称号也越响亮。我这几天眼睛难受，也就是个一般勤务探员而已，很难哦，凭你的四眼视力，哼哼……啊，这么快就找到6个……啊呀，你看Walker过来了……嘿嘿，也就是个卧底探员，不过如此嘛，哈哈。"

ACJ看了看显示器，又向茶杯壁上新出现的不明液体凝视了一会儿，扭头盯着fly看，fly有点心虚，舔舔嘴唇咽了口唾沫："我还有几篇稿子要看，你先忙着……"fly挑了个舒服的姿势，枕着毛熊继续睡觉。

梦中的MM已触手可及了，fly甚至闻到了一股淡淡的香水味，"fly醒醒。"fly真的有些恼火，睁开眼睛正准备发作，却又看见ACJ俏生生地立在眼前……

慵懒地："干嘛呀，困着呢。"

蛮横地："你硬盘里还有什么好玩的小游戏，统统交出来！"




fly奋力坐直了身体，进入硬盘翻了翻，无聊地："你看这个，日本人做的，是个以RO各职业形象和怪物形象为主的格斗游戏。下载地址是http://upload.pastein.net/rbo.rar，还挺大，44.7MB呢。你自己去下吧，我要睡觉了。"

激动地："不行，先让我玩两把感觉一下。让开让开……怎么操作？"

平淡地："我只和电脑对打过，第一个选项就是。W、S、A、D是跳、蹲、左移、右移，蹲下以后能回SP，使用技能都得靠SP。U、I、O、J、K、L对应不同的职业有不同招数，职业有剑骑、枪骑、刺客、巫师、牧师、猎人、铁匠，就是RO里的所有2转职业。具体6个键位对应不同职业的出招，你可看看这个表格（表1）。"

"那个隐藏人物据说是GM，怎么出来我也不知道，可能需要用每个职业都打穿一遍才行吧。还有几个组合招数你最好也了解一下，剑骑组合招数是J+K或O，巫师组合招数是K+K，至于其他的我就不知道了，你自己试试看，有资料说GM的组合招式是J+K或O，你要是强就把他打出来验证一下。哦，对了，这个游戏的隐藏人物可改出来，但只能用于PvP模式。喏，这个文件夹有很多*-.player的文件，比如猎人是Hunter-female-.player，把它改成Hunter-female-.back，再把Dummy.player改名成Hunter-female-.player，进入游戏选择猎人就可以了。其他的还有好多呢，比如Poring.player是波利，Baphomet.player是巴风特。"

疯狂地："这个好玩，来来来，咱俩玩PvP，我用GM你用波利，让我捶你一顿发泄一下……"

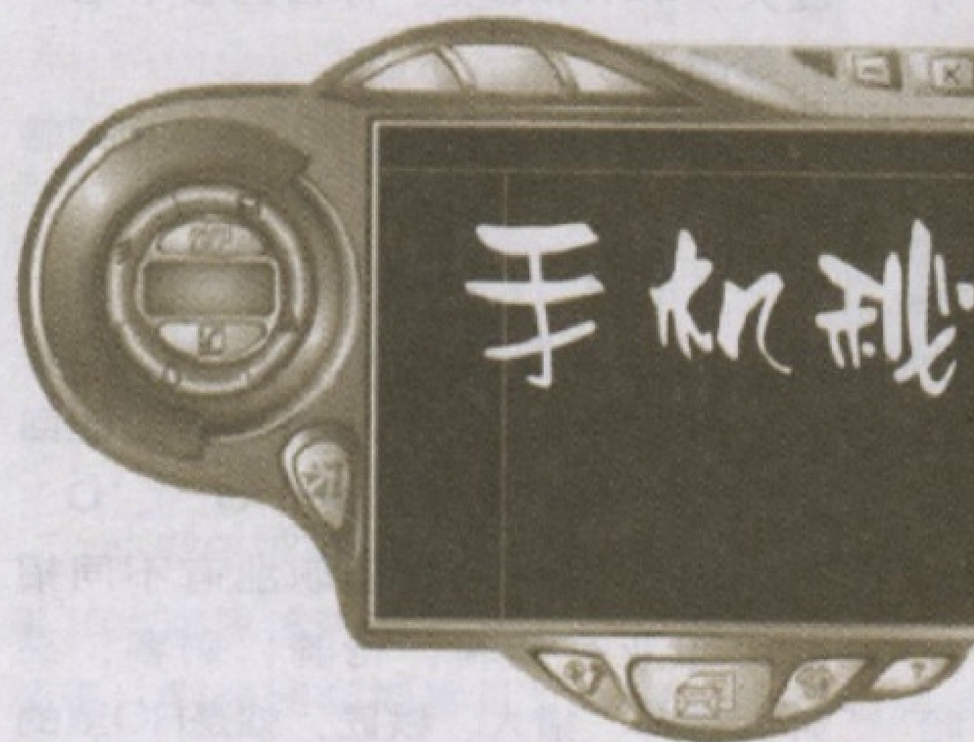
13：00，ACJ发泄兽欲后满足而去。fly终于痛下决心，是该清理一下硬盘了，该删的就删，

决不留情！

（感谢辽宁沈阳信息员姜威提供的Flash游戏"CIA追缉令"）

| 键位/职业 | 剑骑 | 枪骑 | 刺客 | 巫师 | 牧师 | 猎人 | 铁匠 | 隐藏人物（GM） |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| U | 双手剑攻击Ⅰ | 枪攻击 | 拳刃攻击Ⅰ | 短刀攻击 | 拳头攻击 | 短刀攻击 | 拳头攻击 | 双手剑攻击 |
| I | 双手剑攻击Ⅱ | 剑攻击 | 拳刃攻击Ⅱ | 火焰之壁 | 光之壁障 | 二连矢 | 斧头攻击 | 圣灵召唤 |
| O | 狂击 | 连刺攻击 | 音速投掷 | 圣灵召唤 | 撒水祈福 | 箭雨 | 大地之击 | 狂击 |
| J | 双手剑攻击速度增加 | 长矛攻击 | 隐匿 | 雷鸣术 | 连续攻击+撒水祈福 | 闪电冲击 | 凶砍 | 双手剑攻击速度增加 |
| K | 怒爆 | 投掷长矛攻击 | 施毒 | 火狩 | 瞬间移动 | 地雷陷阱 | 金钱攻击 | 怒爆 |
| L | 反击 | 骑乘攻击 | 病毒散播 | 怒雷强击 | 十字驱魔攻击 | 爆破陷阱 | 凶砍+武器制作 | 雷鸣术 |

表1



# 手机秘技跟我学（一）

## ——妙用IMEI码

■重庆 Netgod

每部手机都有自己的个性，我们除了可以在手机说明书上查到其使用方式以外，还可利用一些鲜为人知的方法来更深入地了解它，充分发掘其潜力并为我所用。从这期开始，我们将介绍一些在手机说明书上很难找到的窍门，共同享受探索奥秘所带来的快乐。

首先从手机的IMEI码说起，我们知道现在要识别是不是水货手机，最直接的方法就是查手机IMEI码。所谓IMEI码，就是International Mobile Equipment Identity，中文译为国际移动设备身份码。这个IMEI码一般由15位数字组成，分成4个部分。每一部手机的IMEI码都不一样，就像我们使用的身份证一样。

第一部分是前6位数字，叫做Type Approval Code（TAC），设备型号核准号码，前面两位代表国家，这个号码代表手机的型号，记得不是品牌哦。

中间两位是Final Assembly Code（FA码），最后装配地号码，这两位数字一般用来判定是在哪里生产的，也就是产地。

再后面6位数字是Serial Number，手机序号，这个序号是出厂时定的，也就是说即使在同一个工厂出品的同一种型号的手机，这个序号也是完全不一样的。

最后1位是备用号码，每种品牌手机代表的意义不一样，现在也可能在后面再加上两位数字，用作手机软件版本的代号，比如爱立信。

我们怎么才能查到手机的IMEI码呢？用手机拨号“*#06#”，手机就会自动返回一个15位的数字，按照前面的方式分拆，我们就可以知道手机很多的秘密。

首先可以用来判定机子的真假。通常在手机包装盒及装电池的地方，都会标明IMEI码，将它和手机返回的IMEI码进行比较，如果装配地和包装上的产地一致，就基本可以判定是真品而非水货了。不过现在已经有办法来修改机器内部的IMEI码了（JS这样做的还极少，因为比较麻烦），所以只靠IMEI码来识别真伪可是不保险的哦。

我们最常用的是中间两位的最后装配地号码，但各大公司在全球的装配厂在不断增加，因此要全部罗列不太可能，下面是一些常见代码和对应的装配地。

**1.诺基亚**

40（北京）、48、60（东莞）、62、80、81、92、93：中国；

18：新加坡；

30：韩国。

**2.摩托罗拉**

18：新加坡；

47：伪造的产地，有些是东南亚改装机；

48：东南亚改装机或国内改装机；

49：伪造的产地；

80、81、82、83、84、85、86：天津制造；

17、27、30、92、93：杭州东信制造。

**3.爱立信**

62：北京；

61：香港。

**4.西门子**

37：上海。

**5.三星**

89、90、92：韩国；

08：天津。

（待续）

## 热门手机铃声推荐榜

| 和弦铃声 | | |
|---|---|---|
| 阿杜 | 天黑 | 诺基亚 |
| 萧亚轩 | 最熟悉的陌生人 | 摩托罗拉 |
| 酒井法子 | 碧绿色的兔子 | 西门子 |
| 刘德华 | 谢谢你的爱 | 波导 |
| Beyond | 光辉岁月 | 诺基亚 |

## 标准待机图片推荐榜

| 黑白图片 | | 彩色图片 | |
|---|---|---|---|
| 美女 | 阿尔卡特 | 汽车 | 东信 |
| 收邮件 | 联想 | 美少女 | 摩托罗拉 |
| miss you | 摩托罗拉 | cat | 诺基亚 |
| 天使 | 西门子 | hello | 松下 |
| love | 三星 | 手机中毒 | 索尼爱立信 |

## 趣味短信集锦

1.斑马深爱着小鹿，表达爱慕时却遭到了拒绝，斑马大吼：为什么，这是为什么？小鹿胆怯地说：俺娘说了，有纹身的都不是好男人。

广东 碧蓝怒火推荐

2.上联：风在刮，雨在下，我在等你回电话；
下联：为你生，为你死，为你守侯一辈子；
横批：发错人了

北京 Beau推荐

3.上联：情已欠费，爱已停机，缘分不在服务区
下联：思无应答，想也占线，感情不能再充电
横批：爱若移动，心无联通

湖南 猫色推荐

4.跟你说过多少次了，晚上要当心，不要出门，你就是不听，这不，昨天晚上又跑到我的梦里来了，害得我不愿醒来！

北京 魔法火柴推荐

5.明天你醒来，枕边躺着一只蚊子，身边有一封遗书，上书：我奋斗了一晚，也没能刺破你的脸，你的脸皮厚得让我无颜活在这世上！主啊~宽恕他吧！我是自杀的。

上海 洞洞人推荐

6.如果规定一个人一生只能对一个人好，我情愿那个人就是你。我无怨无悔，至死不渝！但偏偏没规定……那就算了！

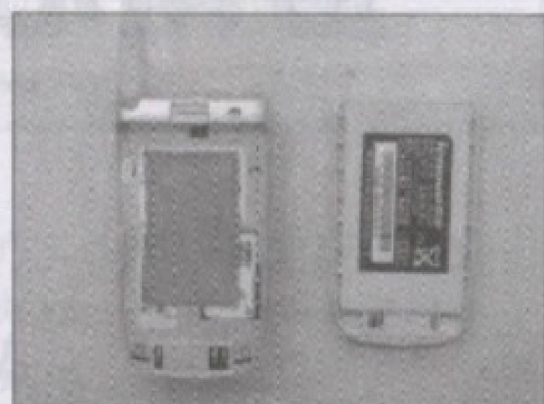
山西 神人推荐

（如果你想把平日里收集到的幽默短信与大家共享，可以发至我的邮箱：cjan@popsoft.com.cn）




## 电池绿化——手机电池魔力卡

■北京 霍红



手机使用一段时间后肯定会碰上电池老化的问题，典型现象就是待机时间不断缩短，如何改善这种情况呢？笔者在这里提供一种使用“手机电池魔力卡”改进电池性能的方法。所谓的“魔力卡”其实原理并不复杂，我们知道随着电池使用时间的延长（半年或更长），电池内部的碳积物会越积越多（电池负极的碳掉了下来），这导致电池正负极之间电子流动的通道变窄，电子流动也不那么顺畅了。手机电池魔力卡由稀有宝石粉末与经过特殊处理的金属箔片结合而成，在电池充电过程中会释放出大量负离子，利用离子穿透力逐渐将电池内部的碳积物粉碎成小的颗粒并恢复到原来的位置，这样就清除了沉淀在电池里的碳积物，使电池恢复正常机能。




“魔力卡”的使用方法也较简单，先关闭手机，取出电池，然后将魔力卡放入手机机体内，注意要将有图案的一边面向电池，装入电池后即可正常使用，不过开机后需要重新输入时间。如果魔力卡尺寸不合适还可根据电池大小进行裁剪，只是不能裁剪到卡中的六边形图案哦。

笔者在自己的手机上使用了“魔法卡”，感觉还不错，有需要的朋友不妨一试，市场参考价为68元。

插图 宋洋

**编者按：** 最近又有很多读者来信问投稿事宜，我想把投稿规则再重新明确一下，应用心得栏目的文章请投say@popsoft.com.cn信箱，稿件正文最好是文本文件，在正文结尾处写明作者的相关信息，包括真实姓名、文章发表时所用笔名、E-mail地址、真实住址邮政编码等。以保证稿费的顺利邮寄，稿件中所用图形文件最好为BMP格式，并且在正文中要标出图片所在位置。

**本期推荐文章**

■《让Windows XP/2003轻松运行繁体中文版软件》
这方法不仅对应用软件有效，对游戏也有效，大家可以试试！

■《如何把网页保存成图片》
如何把网页保存成图片，历来是个比较麻烦的问题，IEToolkit这款软件很好地解决了这个问题。

应用心得

# Windows XP中命令提示符妙用三则

■安徽 俞木发

DOS一向以枯涩难懂的命令、满屏的E文和不友好的人机界面让大家对它敬而远之。但在Windows发生故障时，我们却又不得不与它接触，所以还是需要掌握一些常用的DOS命令。虽然微软早已放弃DOS，但在Windows XP中仍然有一项“命令提示符”功能（启动方法：开始→所有程序→附件→命令提示符），它是基于Windows的虚模式DOS，通过它我们还可在Windows中使用很多的DOS命令。因为它是在Windows中运行，所以对于中文、长文件名的支持很好，而且还有意想不到的妙用。

## 一、格式化软盘

我有一张软盘在用过一款软件压缩后就无法正常使用了，在纯DOS下格式化返回则提示为“checking existing disk format”，无法完成操作。在Windows中用“文件”→“格式化…”→“全面格式化”，在经过漫长的读盘后也提示无法格式化。一次偶然的机会，我在WinXP的命令提示符下键入“format A:”后系统却提示“该卷正被另一个过程使用，如果卸下该卷也许可以进行格式化”（如图1所示），按提示键入Y后就可正常格式化（提示：有些情况下该操作可能需要重复两三次才能进行正常格式化）。原来无法使用的软盘格式在“命令提示符”下显示为“RAW”，格式化后变为FAT而且在DOS、Win98中也可正常使用。另外，有些在Win98中格式化后无法在Windows 2000/XP中使用的软盘，用此法也可“妙手回春”呢。如果你也遇到这个问题，不妨试试上面的方法。

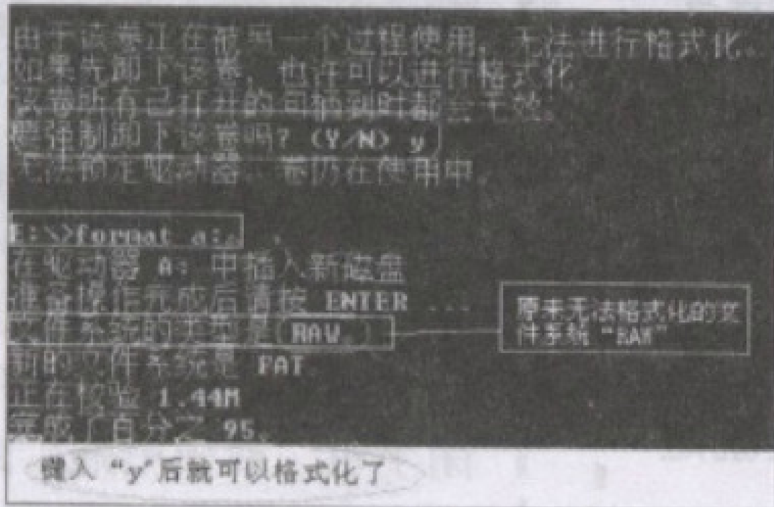


图1

## 二、学习DOS

在上例的格式化过程中，可发现当你键入相应的DOS命令后，不管对错系统都会给出详尽的中文提示，而不像在纯DOS返回的是一堆英文。利用这一点我们可学习DOS命令，这可是“中文DOS”哦！如在提示符下键入“format /?”回车，我们就可看到关于Format的详尽中文说明，如图2所示，这样对Format的使用就很容易理解了吧。你在“命令提示符”下键入“命令名/?”回车后，系统就会给出关于此命令详细的中文使用说明，这样你只要在“命令提示符”下实践一番，就能很快学会DOS了。**注意：** 由于版本的不同，有些低版本的DOS命令可能无法在“命令提示符”下运行；不过一些诸如Format的命令还是有实效的，在执行这些命令时要特别小心。

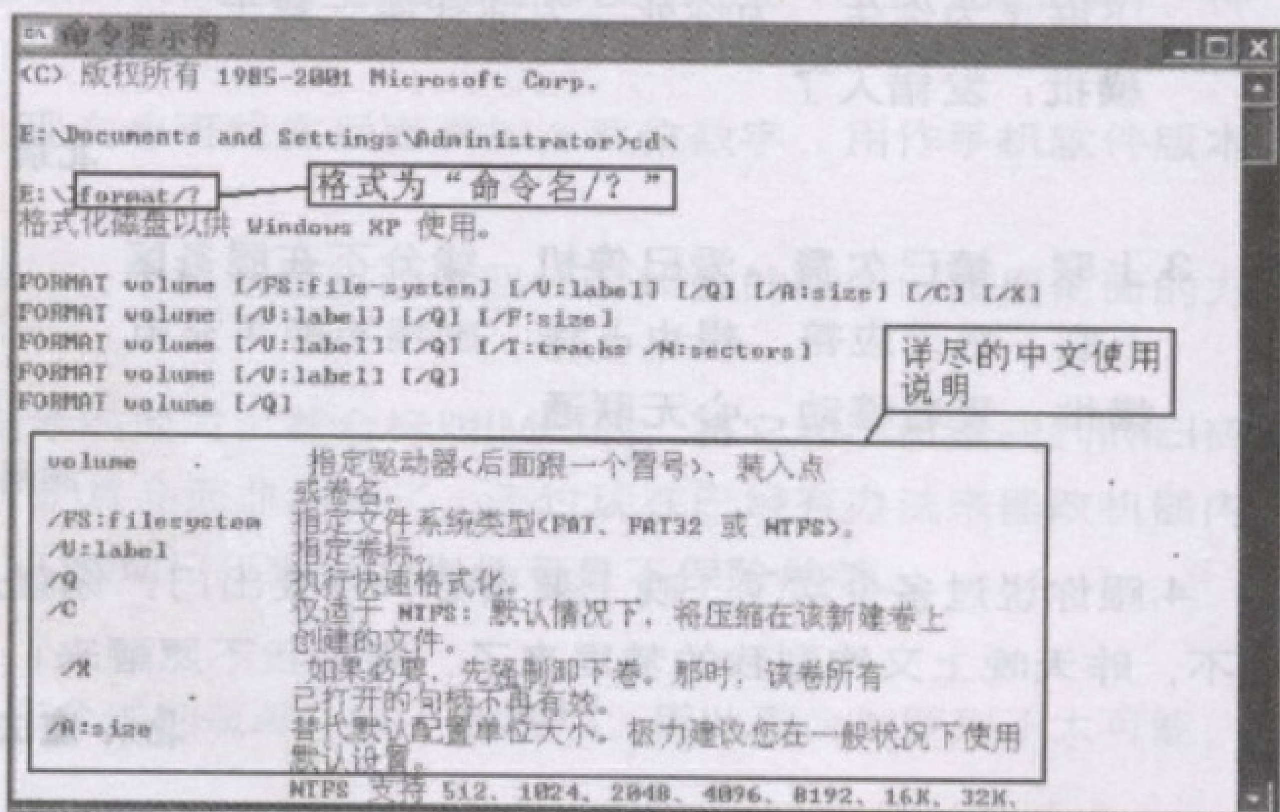


图2

## 三、练习恢复系统

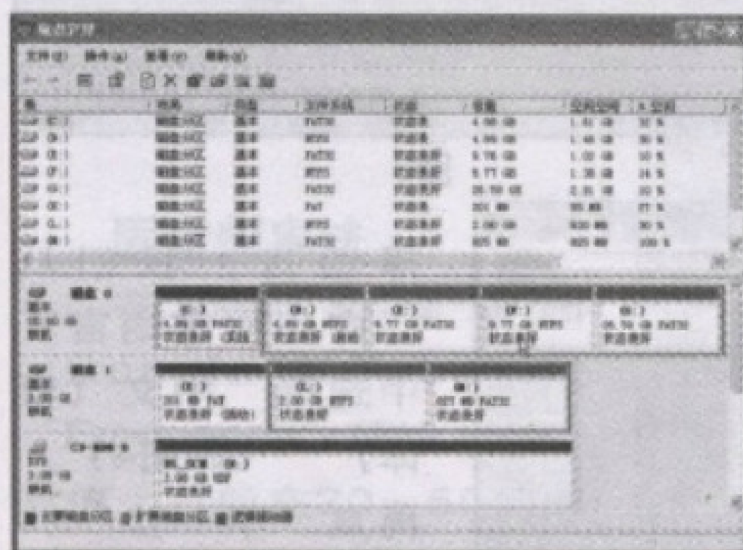
Windows XP提供强大的系统恢复功能，平时只要单击“开始”→“所有程序”→“附件”→“系统工具”→“系统还原”，就可轻松还原系统。但前提是需要能正常进入Windows桌面，如果你的某些系统文件如Explorer.exe（桌面进程文件）被损坏，就无法使用这个功能了。这时可在开机时按下F8，在启动菜单项选择“带命令提示的安全模式”，进入系统后按下“Ctrl+Alt+Del”，调出Windows任务管理器执行“应用程序”→“新任务”→“cmd”。启动“命令提示符”后输入命令“cd 系统盘:\windows\system32\restore”（无双引号，下同），定位到Restore后输入“rstrui.exe”回车。看到熟悉的系统还原向导了吗？好了，现在在“命令提示符”中输入上述的命令可看到一样的结果。赶快在这好好练习一下吧，以后如果系统真的发生故障，你就轻车熟路了。

其实命令提示符还有许多作用，大家慢慢去挖掘吧。

# 活用驱动器映射

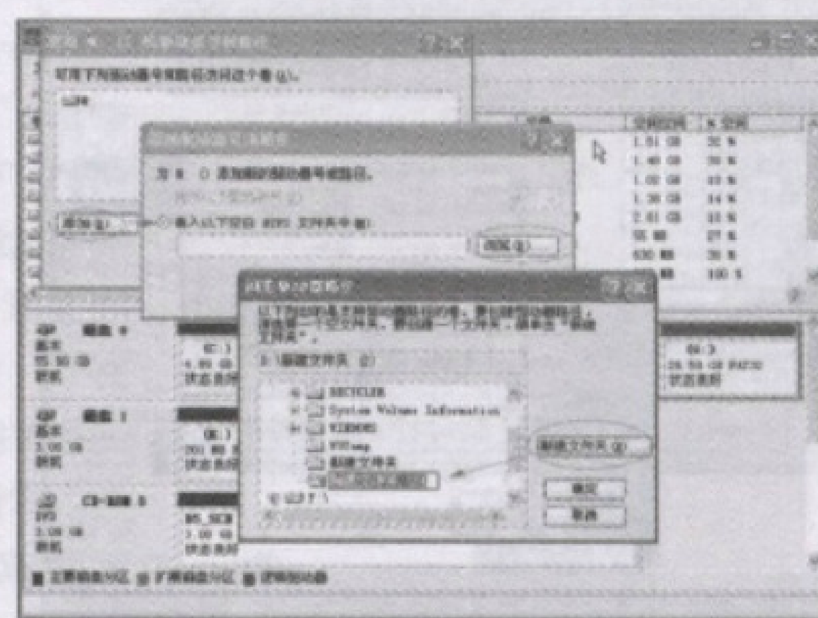
■广东 GZ

在Windows 2000/XP中，有个比较有意思的磁盘管理功能较少为人所知，即驱动器映射功能。假设我有两个分区A和B，经过使用驱动器映射功能，就可把B“看作”是A中的一个子文件夹。比如笔者机器上的系统备份目录Dllcache文件夹（系统区为D盘）没有限制大小，结果D盘快满了，可是还有其他很多文件也必须要保存在这里，但笔者还拥有一个空的分区M。那么就可把M分区作为文件夹映射到D盘中使用。


图1

要完成这个操作可这样做：在“控制面板”→“性能和选项”→“管理工具”→“计算机管理”→“磁盘管理”（或直接在“运行”对话框中输入“diskmgmt.msc”）中，打开逻辑磁盘管理程序，在这里可管理所有硬盘分区（如图1）。我们要操作的目标是格式化为NTFS文件系统的分区D和格式化为FAT32文件系统的分区M。而最终目的就是把分区M映射到分区D中去。在分区M上点击鼠标右键，选择“更改驱动器名和路径”（如图2），然后点击“删除”，删除已有的分区M，确定后点击“添加”，并选择“装入以下空白的NTFS文件夹中”（如图3）。在下面的路径中指定要映射的位置：点击“浏览”，定位到D盘，并在D盘建立一个子目录Temp，按“确定”之后就可以了。甚至不需要重启动，直接就可使用我们新映射的文件夹。在资源管理器中可看见，通过分区映射产生的文件夹和一般的文件夹在外观上有些不同，但使用上是没有任何区别的。


图2


图3

驱动器映射的操作并不困难，但有两点需要注意。首先就是分区的文件系统问题。还是以我们上面的例子来说，在这里D盘必须是NTFS文件系统，但M盘就不一定了，NTFS可以，FAT32可以，FAT16也可以。其次，被映射为文件夹的分区，其作为文件夹是可被删除的，但删除的也仅仅是这个映射关系。也就是说，我们可在D盘下删除Temp这个文件夹，但这个文件夹的实际内容并不能被这样删除的。内容还存在，只不过暂时不能访问而已。只要重新在逻辑磁盘管理程序中映射一下就可使用了。同样，对于D盘的格式化也不能影响原来M盘的内容。

最后，这个有趣的驱动器映射功能怎么使用，完全取决于你的需要。可这样设想一下，如果你添加了第2块硬盘，那么为了避免过多分区造成管理上的困难，也可使用驱动器映射功能，把新的硬盘映射到原来的分区中去，增加原分区的可用空间。其他更巧妙的方法等着你去发现哦。

# Excel小技巧二则

■四川 菊花

## 一、在Excel中保证录入数据的唯一性

在用Excel 2000／2002管理资料时，常常需要保证某一列中的数据不能重复，如身份证号。假设要从B2单元格开始录入，首先选中B2单元格，然后点击“数据→有效性”菜单，调出“数据有效性”对话框；在“有效性条件”选项中选择“自定义”，在公式中输入“=COUNTIF(B:B,B2)=1”，接着单击确定。为了将这个设置复制到B列中的其他单元格，我们还需要向下拖动B2单元格的填充柄。以后我们在向B列中输入数据时，如果输入了重复数据就会出现提示。这样就可以保证数据输入的唯一性了。

这里我们还可以扩展一下(还是以身份证为例)，将上面的公式改为“=AND(COUNTIF(B:B,B2)=1,LEN(B2)=18)”，更改后，不仅要求录入的数据是唯一的，而且长度必须是18，从而大大减少用户在录入中产生的错误。

## 二、在Excel单元格内输入分数

要在Excel 2000／2002工作表的某个单元格内输入分数，如“1/5”，直接键入“1/5”，你会发现它却变成了“1月5日”，怎么办呢？其实很简单，可以先键入“0”再键入一个空格，然后键入“1/5”，不就成了？其他类似。

### “硬件高手”征文活动获奖名单

一等奖

USB HUB和USB扩展卡，你会选哪一个？（2003年20期）

作者：ZT

二等奖

利用主板的USB扩展插针DIY前置USB接口（2003年22期）

作者：BUGG

USB手机充电器DIY（2004年01期）

作者：阿水仔

三等奖

笔记本电脑升级USB 2.0接口（2003年21期）

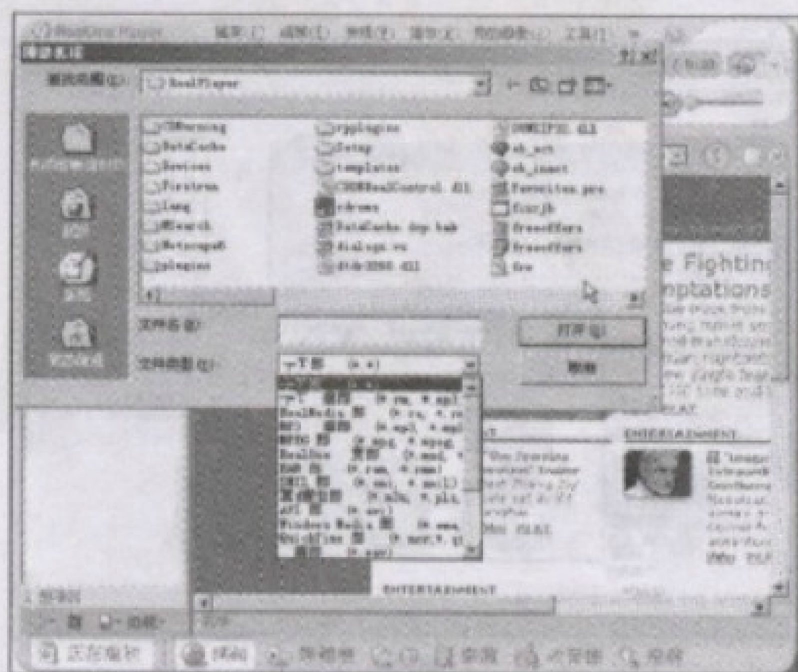
作者：眉飞色舞的鱼

自制电脑“单独听”（2003年24期）

作者：李云飞

# 让Windows XP/2003轻松运行繁体中文版软件

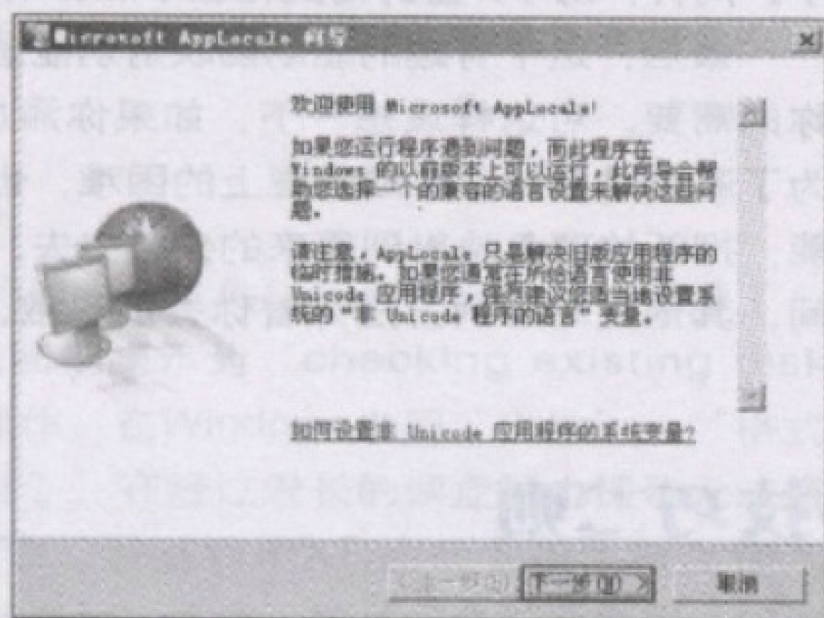
■安徽 屠志成

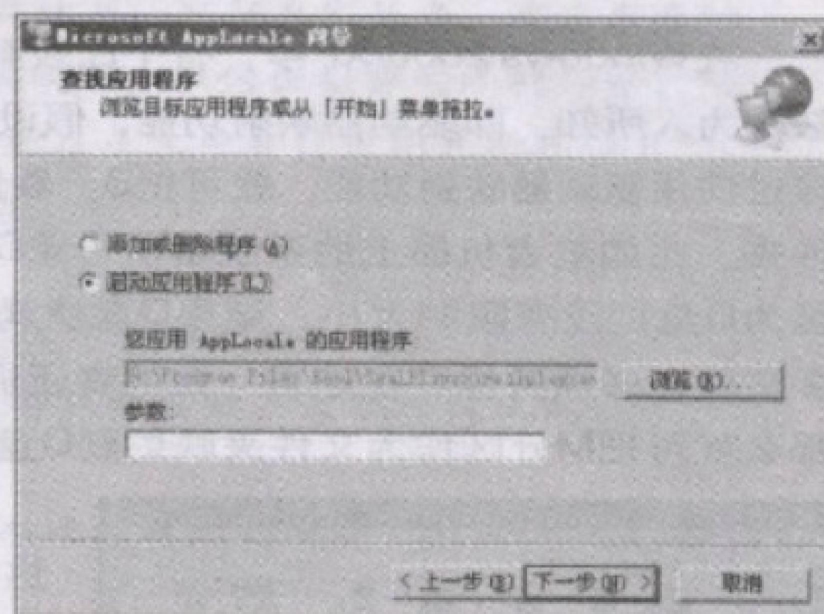

图1

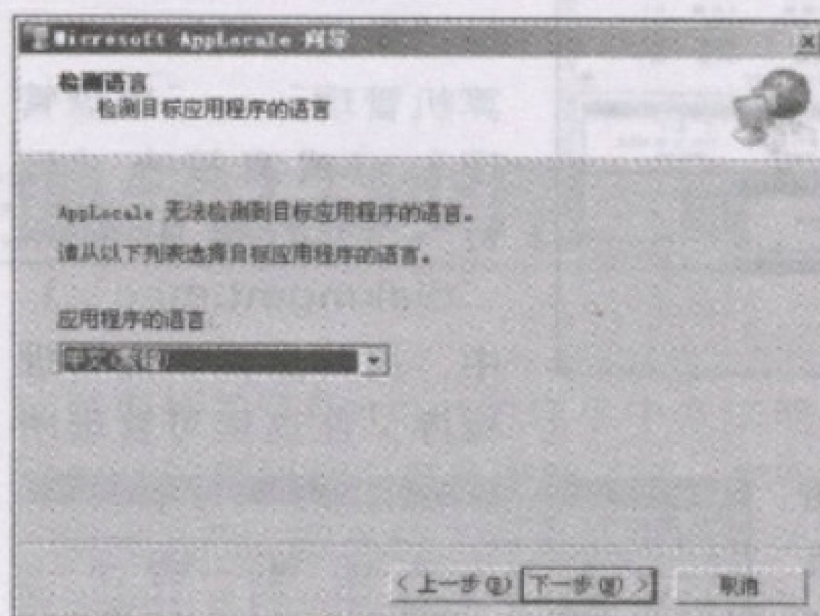
在RealOne Player 2.0（内部版本号6.0.11.864）刚出繁体中文版时，笔者赶忙下载试用。该软件程序主界面和各种对话框的繁体字都能正常显示，认繁体字我也没什么问题，可是在“开启旧档”对话框的文件类型列表中却出现了乱码（如图1）。这些乱码虽不太影响使用，仍觉得不爽。这时候简体中文版的还没出来，怎么办呢？上网查找资料才知道，如果是非Unicode编码的软件（如有些繁体中文版、日文版的应用软件和游戏）与操作系统的语言不一致时，就会出现乱码。我还找到了一款专门解决这种问题的小软件——Microsoft AppLocale（下载地址是http://dl.pconline.com.cn/html/1/9/dlid=10849&dltypeid=1&pn=0&.html）。

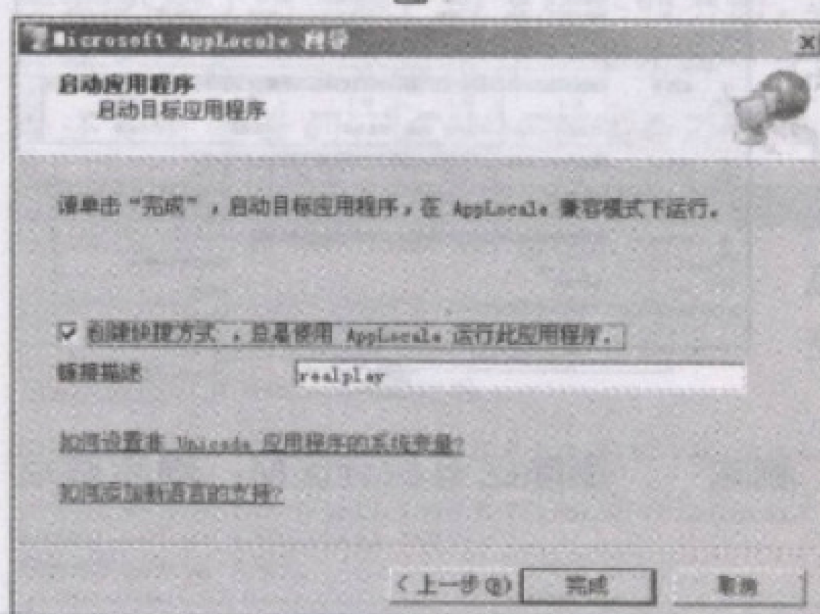
根据软件介绍，知道这是微软推出的多语言支持工具，可让非Unicode的软件在Windows XP/2003上正常运行，使繁体中文版、日文版软件不再出现乱码。软件的安装不再多说，下面结合RealOne Player 2.0繁体版来说一下怎么使用它。

首先，从开始菜单“Microsoft AppLocale”程序组中启动AppLocale，打开的是“Microsoft AppLocale向导”（如图2）。点“下一步”进入“查找应用程序”页面，上面提示可通过点“浏览”按钮或从开始菜单中用拖拉的方式来选择应用AppLocale的程序。其实，我们还可从桌面和任务栏上把目标应用程序的快捷方式拖进去。现在选中“启动应用程序”单选框，然后把RealOne Player的桌面快捷方式拖到向导的页面上，它会自动在“浏览”前显示RealOne Player主程序的路径（如图3）。点“下一步”，又进入“检测语言”页面，AppLocale会自动检测目标程序的语言，它检测不出RealOne Player的语言，但给出提示，要求手工选择语言。我们从“应用程序语言”中选择“中文（繁体）”（如图4）。再点“下一步”，就进入“启动应用程序”页面，它提示设置已成功，要求创建一个快捷方式，以便用它来执行RealOne Player。选中页面上的复选框，它将自动添加对目标程序名称的描述（如图5）。最后点“完成”就可启动RealOne Player。


图2

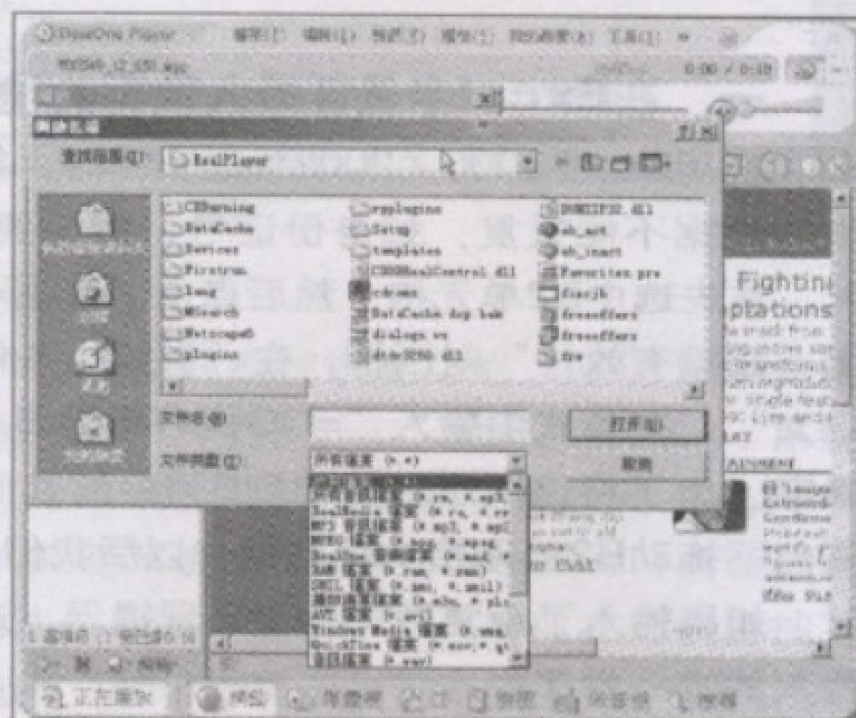

图3


图4


图5

用这种方式启动RealOne Player后，再打开“开启旧档”对话框，下面的文件类型可正常显示了（如图6）。

通过试验，笔者发现，在Windows XP/2003下运行时出现乱码的繁体中文版软件，使用AppLocale启动后，不管是程序窗口还是各种对话框，都可正常显示繁体字。就连多语言版的软件（如网际快车、超级兔子魔法设置等），如果设置成繁体中文后显示乱码，也可用AppLocale来挽救；不过一定要先把软件语言设成繁体，然后在AppLocale中手工选择繁体中文才行。


图6

另外，如果你是通过繁体版软件原有的快捷方式来启动它的话，你会发现它仍然显示乱码。我们必须使用AppLocale专门为这个程序创建的快捷方式来启动它才行。这些快捷方式都放在开始菜单里的“Microsoft AppLocale”程序组中。这一点一定要记住，不然你会失望的。

## 一句话技巧

系统用久了，不知道都装卸过多少软件，结果鼠标右键菜单中的“新建”中有许多项，这个菜单本来是方便我们编辑新的文件的，可是很多文件类型都没听说过，这些项目保留没有什么意义，还不如删掉。方法是：打开注册表，在HKEY_CLASSES_ROOT中找到带有新建文件扩展名的那个文件夹，其中还会有一个名为ShellNew的文件夹，将其删掉就可以了。

（山西 辛健）

# 提高音质的绝招："折磨"耳机

■北京 大宝

新买的耳机，自己听起来感觉不错，但和朋友用过一段时间的同型号耳机相比，总觉得音质不够好：低音紧而生硬，中音不够柔和丰满，高音部分毛刺尽显。这是为什么呢？主要是因为你的耳机还没煲过呢。

怎么煲你的耳机呢？就按我说的一步步进行吧。

先上网下载一款名为"Test Tone Generator"的软件（简称TTG），并安装好。下载地址是http://www.timo.esser.dsl.pipex.com/ttg.zip。

接下来就可开始煲机了。一般煲机都是用的低频，所以把TTG设置为低频即可。

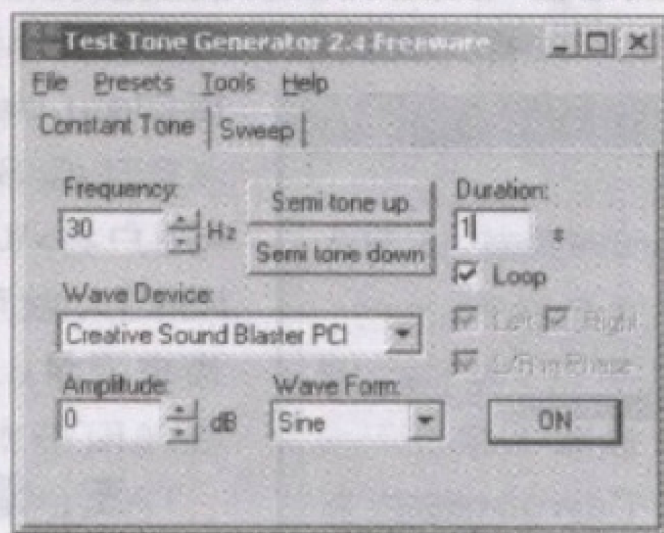


图1

## 固定频率法

在固定频率输出（Constant Tone）的"Frequency"项输入一个数值，一般在20～50间即可。然后选中"Loop"，在"Duration"里设置一下时间（这里笔者设置的是"1"），把"Wave Form"设置为"Sine（正弦波）"，"Amplitude"设为"0"（如图1）。最后把耳机插在声卡上，让耳机长时间工作即可。

## 扫描频率法

在扫描频率（Sweep）的"Initial Frequency"里输入起始频率，在"Final Frequency"里输入结束频率（笔者认为从20Hz到100Hz比较合适），在"Duration"里输入扫描一次所用的时间（如图2），然后其他的操作和固定频率法一样。

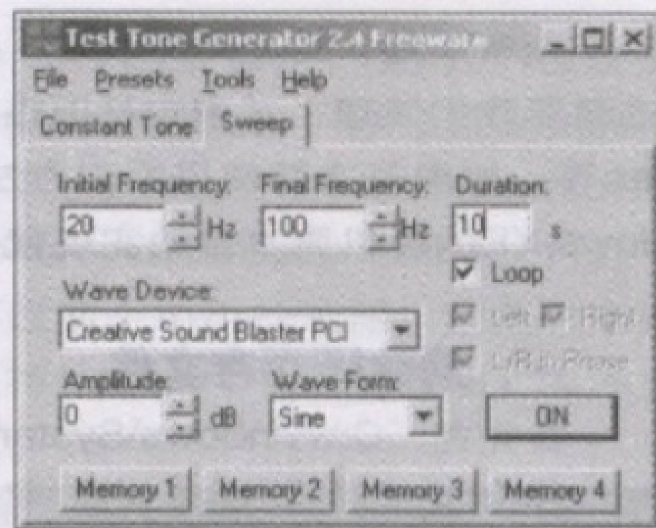


图2

经过对自己新耳机的"折磨"后，你会发现耳机的表现力比刚开始时好了很多，这就是煲机带来的效果。那些为了享受高音质而买新耳机的朋友，在使用前可不要忘了煲煲你的耳机哟。

### 煲机注意事项

1.耳机不能连续工作太久！因为音圈有电阻，工作时间长了会发热，搞不好还可能烧毁音圈！最好是每煲两小时停几分钟然后再煲。

2.音量千万不能调得太高，耳塞震膜是非常脆弱的材料，音量过高会使音圈运动的行程加大，使震膜被剧烈拉动，导致音圈松脱，使震膜变形甚至撕裂。P

# 玩转代理的小秘笈

■福建 陈旭波

利用网络查找资料已成为很多人工作和学习的一部分，但由于网络不顺畅等原因，有时一些重要的资料会出现无法访问的现象。对于急于获得信息的朋友来说，如何解决燃眉之急？答案就是用好代理服务器。相信本文给出的两点小技巧，能帮你更好地玩转它。

## 一、快速寻找可用的代理服务器

尽管代理服务器有诸多优点，但也有明显的缺陷。从目前的情况看，多数代理服务器的主要不足有：一是不能长时间提供稳定的代理访问服务；二是对于某些网段IP地址的支持效果不理想。因此，当我们需要使用代理服务器时，往往就得另行查找。借用代理搜索软件，搜索和鉴别需要花费不少时间。如何快速得到可用的代理服务器？建议到专门提供代理服务器列表的网站"遛"一下。

打开网址http://www.findproxy.com/index.html，你可看到一大堆的代理服务器列表（如图1），有IP地址、访问端口、代理类型、国家或地区、最近测试日期等信息。要得到连接速度快的代理服务器，就尽量选择"Country"一栏中标志为"China"的代理服务器。"Last Test"一栏是测试日期，尽量挑选近期通过测试的。对于代理类型，如果你只是浏览网页，一般情况下"Anonymous"即可满足要求。如果连QQ、FlashGet等软件也要使用代理服务器，那就选择"Transparent"类型。获得代理服务器的IP地址、端口号后，就可把它们应用到目标软件中，检查一下实际效果了。

专门提供代理服务器列表的网站还有http://www.proxy4free.com/page1.html和http://www.publicproxyservers.com/page1.html。

| Name | Port | Type | Country | Last Test |
|---|---|---|---|---|
| 195.94.1.161 | 80 | transparent | Yemen | 09.12.2003 Whois |
| 81.40.223.21 | 80 | transparent | Spain | 09.12.2003 Whois |
| 81.40.85.227 | 80 | transparent | Spain | 09.12.2003 Whois |
| 148.244.153.33 | 8080 | transparent | Mexico | 09.12.2003 Whois |
| 80.25.156.151 | 80 | anonymous | Spain | 09.12.2003 Whois |
| 81.40.75.0 | 80 | transparent | Spain | 09.12.2003 Whois |
| 81.40.85.68 | 80 | transparent | Spain | 09.12.2003 Whois |
| 211.248.243.134 | 8080 | transparent | South Korea | 09.12.2003 Whois |

图1

## 二、快速切换不同的代理服务器

通过一段时间的收集，你可能会有好几个代理服务器地址。如何在需要时快速进行切换，避免重复设置过程？现在有不少多线程浏览软件提供了"代理管家"功能，可轻松地实现代理设置的切换。下面笔者就以MyIE2来说明。

在MyIE2主界面，执行主菜单中的"选项"→"代理服务器"→"代理设置"命令，弹出"设置中心"窗口后，在右侧代理设置区域，你可添加、修改、删除代理地址。添加好代理服务器后，主菜单"选项"→"代理服务器"下会出现相应的代理选择项，想使用哪个代理，直接选取即可（如图2）。P

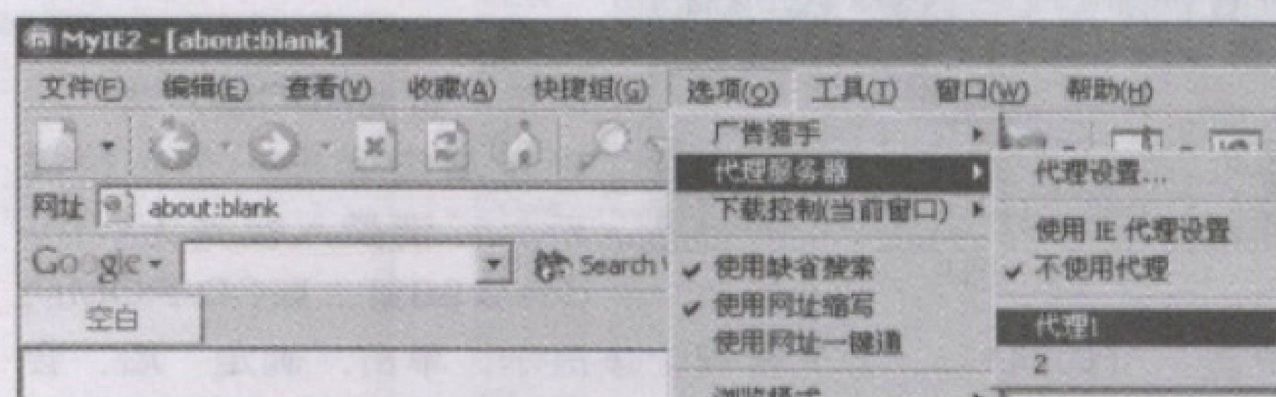


图2

# 利用关机脚本自动清除上网痕迹

■福建 尹竹

众所周知，当上网冲浪后，系统中总会遗留很多的蛛丝马迹需要我们清理，其中包括IE临时文件、历史记录以及Cookies等。如果每次都使用手工方法清除则比较麻烦，利用Windows XP的关机脚本自动实现就省心多了。

## 一、清除IE缓存文件

首先在“C:\Windows\System32\Grouppolicy\Machine\Scripts\Shutdown”目录或其他指定的目录下建立一批处理文件IEClear.bat，内容可根据需要编写。清除IE缓存的命令为“DEL/Q/S "C:\Documents and Settings\<用户名>\Local Settings\Temporary Internet Files\Content.IE5*"”。批处理文件编写完成后，还需要进行指派，具体的操作方法如下。

1.单击“开始”→“运行”，在运行命令框中输入“gpedit.msc”，回车，打开“组策略”窗口。

2.在组策略左侧的控制台树窗格中，依次展开“计算机配置”→“Windows设置”→“脚本（启动/关机）”节点，双击右侧详细资料窗格中的“关机”项目。

3.在弹出的“关机属性”对话框中点击“添加”按钮，添加新的计算机关机脚本。一个关机脚本条目包括两方面的内容：脚本名和脚本参数。单击脚本名右侧的“浏览”按钮，找到先前建立的IEClear.bat文件并打开，脚本的参数是可选的，这里不填。

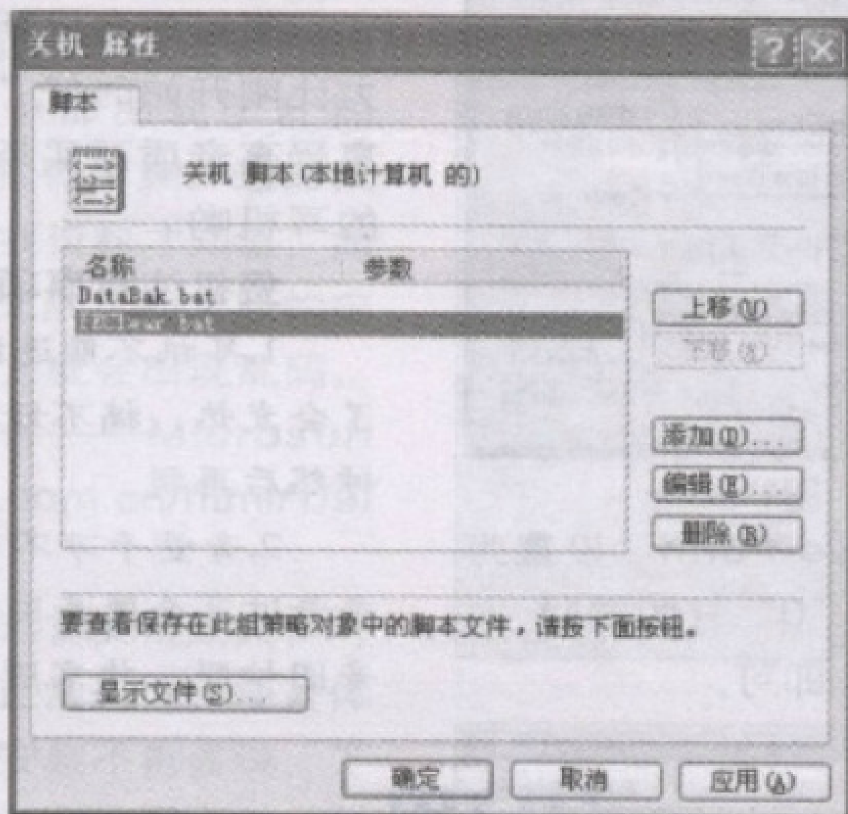


图1

4.单击“确定”按钮回到“关机属性”对话框（如图1），再单击“应用”按钮后退出组策略窗口。现在，计算机关机时就会自动清除IE缓存文件。

## 二、清除IE历史记录

IE历史记录可帮助用户快速访问最近查看过的网页，这些已访问网页的链接被保存在“History”文件夹中。如果不希望其他人通过IE历史记录追查我们在网上的“行踪”，可在“Internet选项”中将网页保存在历史记录中的天数改为0，并且单击“清除历史记录”。

同样，我们可利用关机脚本让系统自动进行清除操作：在IEClear.bat批处理文件中增加一条命令“DEL/Q/S "C:\Documents and Settings\<用户名>\Local Settings\History\History.IE5*"”，就可让系统在关机前自动清除IE历史记录。

## 三、清除Cookies

某些网站在用户上网时，会使用一小文本文件来存储诸如网址、登录用户名和密码、个人资料、身份识别等信息，这样的小文本文件就叫做Cookie。常规清除Cookies的方法是删除“Cookies”文件夹里面的内容或在“Internet选项”中执行“删除Cookies”命令。

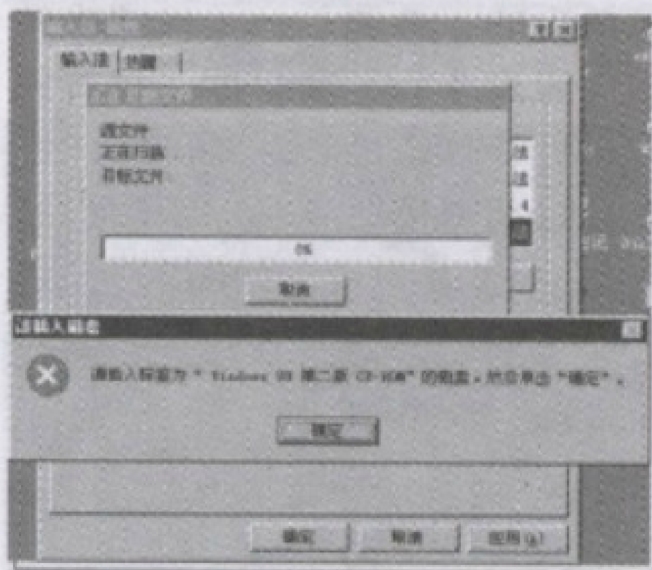
与前面清除IE缓存文件类似，我们只需要在批处理文件中加上一条命令“DEL/Q "C:\Documents and Settings\<用户名>\Cookies*"”，就可让系统在关机前自动清除Cookies。

奇门遁甲

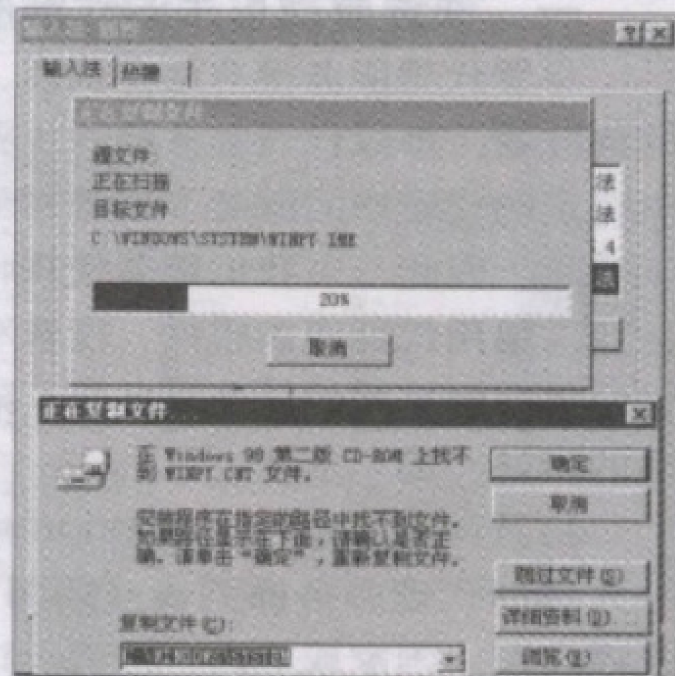
# 无光盘添加输入法

■四川 阿黄

不知你在网吧或公用机房上网时是否会碰到以下问题：当你打开QQ正要与网友聊天时，或者想写篇文章时，发现系统除了英文输入法外竟没有其他输入法。怎么办？此时许多人会在“控制面板”的“输入法”中选择添加输入法，可这时系统又老是弹出“提示”：“×××文件找不到，请放入Windows光盘。”真让人犯晕！谁会没事带一张Windows光盘去上网呀！不过，笔者发现，其实不用Windows光盘也能轻松搞定输入法安装。


图1

首先依次点击“控制面板”→“输入法”→“更改”→“添加”，在“输入语言”中选择“中文”，再选定“键盘布局”添加要用的输入法。例如我们要添加的是“智能ABC输入法”，确定后会弹出一个系统提示：“请插入标签为Windows 98第二版CD-ROM的光盘”（如图1）。你无需理会该提示，单击“确定”后，会出现一个正在复制文件的提示窗口，在下面的地址栏里输入“C:\Windows\System”（这里系统安装默认在C:\Windows目录下），单击“确定”后，再次弹出同样的提示窗口，此时在地址栏输入“C:\Windows\Help”，你会看到进度条又前进了一些（如图2）。等再次出现提示窗口时，反复地交替输入以上两个地址，就能成功添加智能ABC输入法了。不信，点击右下角任务栏上的输入法指示器看一看就知道了。


图2

其实，这个方法也适用于其他需要提示插入Windows光盘的情况。如果系统提示“在Windows 98第二版CD-ROM上找不到×××文件”，你可在“开始”菜单点击“查找”，在名称栏里输入上面提示找不到的那个文件，然后搜索“我的电脑”，一般都能在Windows目录下的某处找到它，然后在提示插盘的窗口地址栏里输入正确的路径就可以了。

# Linux与Windows文件共享之不完全攻略

■江苏 王劲涛

随着电脑在人们生活中的不断普及，越来越多的电脑拥有者渴望成为个性化的电脑应用高手甚至编程高手。为了进一步提高自己的电脑水平，学习使用Linux无疑是个非常诱人的计划。Linux拥有比Windows更好的稳定性，越来越出色的图形界面，更为关键的是：Linux提供开放的源代码，而且几乎所有Linux上的应用软件都能在Internet上下载到免费的版本甚至源代码。这些对于一个编程爱好者来说简直是座取之不尽的宝藏，只要你愿意，就能随心所欲地让你的电脑变得与众不同。是不是心动了？

先别着急，有一点是你在加入Linux阵营前必须注意的。因为Linux使用的是Ext3文件系统（较早的版本使用的是Ext2），和Windows操作系统中的FAT、NTFS文件系统是完全不同的，这就意味着当你的电脑上同时装有Linux和Windows两种操作系统时，不能直接访问到另外一个系统的文件。举个简单的例子，你的Windows系统占据了C/D/E共3个磁盘分区，Linux占据F/G这两个磁盘分区，那么你在Windows中只能看见C/D/E而无法看见F/G，Linux下亦然，是不是会让你有点郁闷呢？没关系，相信本文接下来介绍的方法能解决你遇到的难题。

### 方案1：使用闪存（Flash Memory）

这是个较简单的办法。Windows下闪存的使用相信不用我介绍了，下面说一下Linux操作系统下闪存的使用。首先在/mnt目录建立一个子目录usb，你可借助图形界面操作，和Windows差不多，也可在终端输入mkdir /mnt/usb（**注意：Linux指令是区分大小写的**）。接下来，先确认你的闪存已插好，然后在终端输入：mount -t vfat /dev/sda1 /mnt/usb。这条指令的意思是把闪存挂载到Linux系统中，mount是挂载指令，vfat用来申明闪存使用的文件系统格式（vfat指fat格式），后面的/dev/sda1是闪存的设备路径（在UNIX/Linux看来，所有的设备都是一个文件），/mnt/usb是你要挂载的目录。现在，你再访问/mnt/usb目录，就能看见原来闪存上的保存文件都出现在这个目录下了，接下来复制/粘贴的操作和Windows系统就没有什么区别了。需要注意的是：在使用完闪存后，要使用umount指令将闪存卸载然后才能拔除，以免损坏闪存（相应的目录窗口要先关闭，如果用终端指令的话要先退出/mnt/usb这个目录，否则无法卸载成功）。图1是挂载完毕的闪存文件目录，不说的话你会不会认为是Windows窗口呢？



图1

### 方案2：挂载Windows系统下的硬盘分区

也许你会觉得既然可用闪存解决问题，方案2是不是多此一举？非也！首先，你总不愿意为了从Linux复制几个文件到Windows下来回地重启系统吧？其次，如果要复制的文件很大，你的闪存容量是否足够呢？再次，有些品牌的闪存虽然能被Linux识别，却无法正常挂载。所以，方案1更适合于作小规模远距离（到另外一台电脑）的文件搬运。如果你是Linux和Windows双系统，请往下看。

事实上，主要的操作和方案1差不多，不过是把对象由闪存变成了硬盘。同样先建立一个/mnt/windows作为要挂载的目录，然后在终端输入：mount -t vfat /dev/hda7 /mnt/windows。这里要注意下面两个地方。

1.建议要挂载的硬盘分区最好是FAT32格式，因为默认的Linux内核（比如RedHat 8.0自带的Linux内核）并不支持NTFS格式。如果你要挂载NTFS格式的分区，就要重新编译内核，工作量太大，风险也高。

2.与挂载闪存不同的是中间的参数/dev/sda1变成了/dev/hda7。h表示硬盘（Hard-disk）。后面跟的数字与你分区有关，至于是几，你就慢慢试试看吧。图2是Linux终端及指令。

好了，现在Linux下访问Windows文件的问题解决了，你可随心所欲地往你挂载的硬盘分区上进行文件读写了。可是在Windows环境下，你还是看不到Linux系统下的文件。别着急，其实只要一个小软件就能解决问题了，它就是Explore2fs（如图3）。你可到Google上搜索一下或到http://www.linuxeden.com/download/softdetail.php?softid=211处下载，不过有个小小的遗憾，就是这个软件只支持从Linux中把文件导出，并不支持写入。

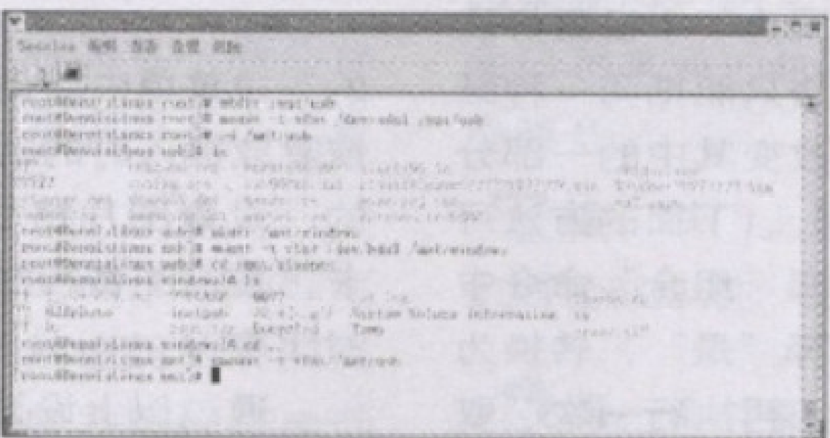


图2

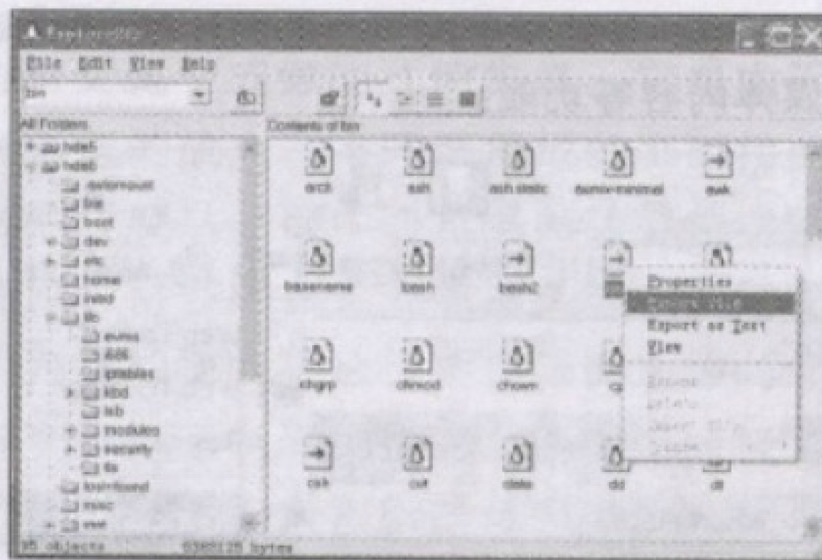


图3

### 方案3：建立FTP服务器

如果两台电脑处在同一局域网中，一台是Linux系统另外一台是Windows系统，那么还有一个简单的办法实现文件共享，那就是建立FTP服务器。Windows系统建立FTP服务器的办法这里就不作介绍了。下面简单说说Linux下FTP服务器的建立方法。其实Linux天生就是做服务器的料，所以建立FTP服务器的软件基本上都是自带的，我们只需激活它即可（在这里插一句，在安装Linux时，比如安装RedHat 8.0，最好选择完全安装，英文系统就是选Everything，免得在今后使用中遭遇各种莫名其妙的问题）。

言归正传，我们以RedHat 8.0为例利用系统附带的wu-ftpd快速建立一个FTP服务器。如图4所示：从“开始”→“其它”→“系统工具”→“KWuFTPd”，设置好目录后，点上面的文件，保存/etc/ftpaccess后退出即可。更详细的设置方法你可参看帮助文档。

接下来就是让wu-ftpd运行起来，从“开始”→“服务器设置”→“服务”，将wu-ftpd这一项打钩，然后保存。通过这样的设置，你的电脑就能提供FTP服务了。简单吧？当然前提条件是你其它的网络设置都OK了^_^。

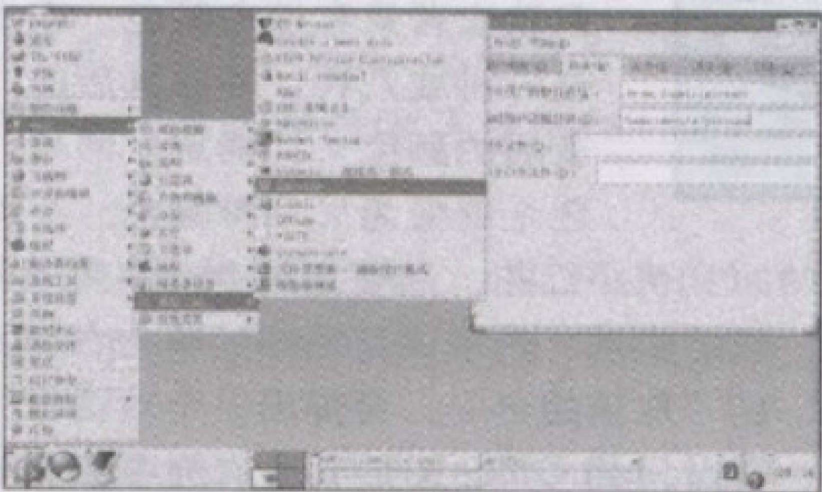


图4

# 如何把网页保存成图片

■福建 陈洪强

有时，我们需要把公司的网页做成图片插入到公司的宣传文档中，使用截屏的方法只能得到一部分的网页内容，不完整也不美观。后来笔者找到了IEToolkit这款软件（下载地址是http://www.pcdog.com/soft/23930.htm），它能帮助我们把网页完整地保存成BMP或JPG图片，解决了大难题。

IEToolkit是一个IE浏览器增强工具，把网页保存成图片是它的一个特色功能。另外，它还具有把网页快速保存成MHT文件格式、快速保存网页上的图片和Flash动画、过滤网页中的多媒体内容等功能。

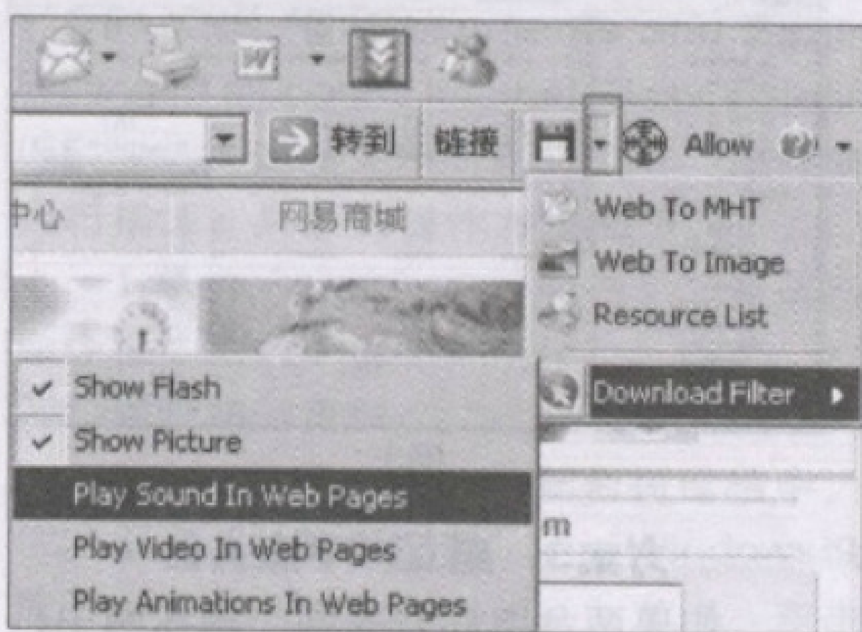


图1

在使用IEToolkit前，我们首先需要在IE工具栏上单击鼠标右键，并从弹出的菜单中选择“IEToolkit”命令调用其工具栏。单击IEToolkit工具栏下拉菜单按钮，弹出IEToolkit菜单命令，如图1。要把网页保存成图片，只要单击菜单中的“Web to Image”命令。在保存图片对话框中，我们可确定图片是否含滚动条以及设置图片的尺寸大小，单击窗口中的“Save as”按钮，可在保存对话框中选择文件类型并输入文件名称，如图2。

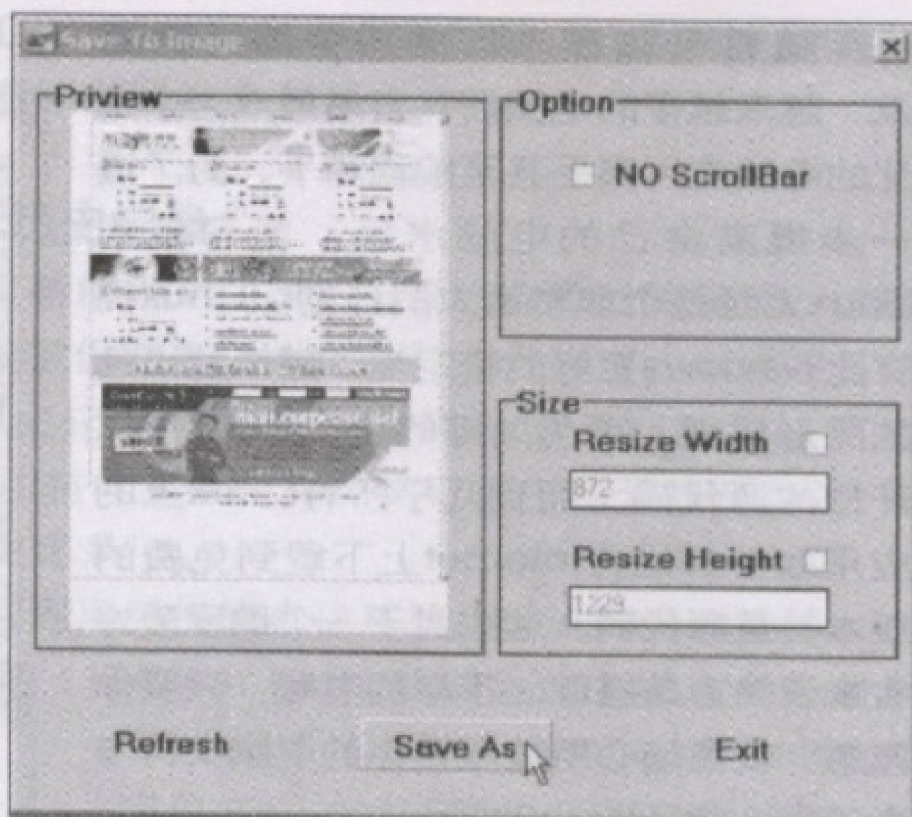


图2

IEToolkit菜单中的“Web to MHT”命令能把当前网页以MHT的格式保存起来，“Resource List”命令能快速保存网页上的图片和Flash动画。通过“Download Filter”子菜单，我们可过滤网页中的多媒体内容，如可让网页不显示GIF动画、Flash动画、不播放背景音乐等，以加快网页的载入速度。有兴趣的朋友可自行一试。

# 让PowerPoint剪贴画更加绚丽多彩

■天津 庞章彬

PowerPoint XP的剪贴画以其丰富的内容、简单的操作，为我们制作演示文稿提供了很大帮助。可是，虽然有时插入的剪贴画样式与内容都与演示文稿的主题相适应，但颜色却与整体不协调。这时我们就应该改变一下剪贴画的全部或部分颜色。下面3种方法可让剪贴画更加绚丽多彩。

## 一、改变剪贴画的部分颜色

选中剪贴画，在出现的“图片工具栏”上单击“图片重新着色”按钮，打开图1所示对话框。通过选择“更改”栏内的颜色或填充，可改变剪贴画中的任何颜色或只改变背景和填充颜色。在上面选中要改变颜色的任一种或几种，并在其后的“改观为”中设置好改变后的颜色，“确定”即可。此法只能把同一种颜色全部变为另一种颜色，不能只改变其中的一部分（如两朵红花，只想把其中一朵变成黄色）。下面的方法可帮你实现：选中该剪贴画，单击右键，选择“组合”命令中的“取消组合”，会弹出一个对话框，选择“是”，转换为Microsoft Office图形。再次选中该剪贴画，再执行一次“取消组合”命令，这张剪贴画就被拆分了。现在选中要改变颜色的那一部分对象，利用“图片工具栏”上的“填充颜色”或“线条颜色”即可灵活改变剪贴画中的部分颜色了。修改完颜色以后，最好再将其全部选中“组合”成一幅图像。

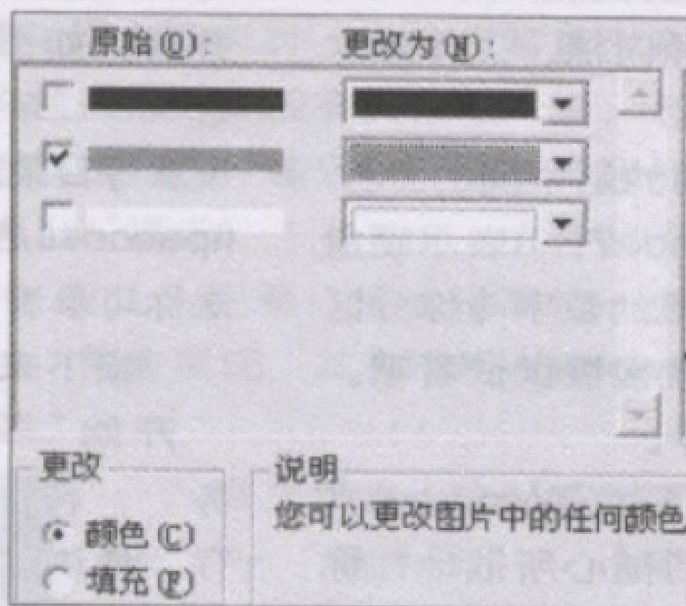


图1

## 二、改变剪贴画的底色

插入的剪贴画中没有图像的部分默认是透明的，即透出演示文稿的底色。如果想改变剪贴画的图像框的底色，可选中插入的剪贴画，利用“绘图”工具栏上的“填充颜色”按钮，不仅可把底色设置为任何单一颜色，还可通过“填充效果”进行过渡色、纹理、图案的填充。

## 三、改变剪贴画的整体颜色

选中插入的剪贴画，调出“图片工具栏”，单击“颜色”按钮，在弹出的下拉菜单中选择黑白、灰度或冲蚀即可，选择“自动”则恢复成插入时的状态。选中剪贴画，单击“图片工具栏”上的“设置图片格式”按钮，选中对话框中的“图片”选项卡。在“图像控制”中（如图2）还可改变剪贴画的亮度和对比度。

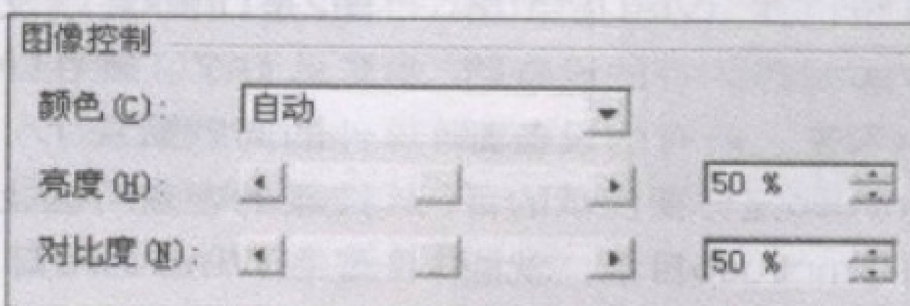


图2

通过以上设置，你的剪贴画是不是更漂亮了？

试办公

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流


插图 宋洋

## 数码相机问题集

**读者 万忠问：**我是个摄影爱好者。多年来，我在相机上投资了好几万元，现在想赶一下数码相机的热潮，但目前无力购买价格昂贵的专业数码相机，同时也想利用以往的资源，**请问普通相机可否改装为数码相机？**另外，你认为传统相机会被数码相机取代吗？

**答：**大多数大画幅专业相机都可更换“后背”，当然也可使用“数码后背”，从而方便地实现“数字化”。但“数码后背”在使用上并不很方便，而且价格昂贵，一般只适合于室内静物拍摄。

现在用简单的方法还不能将一般的传统135相机改造为数码相机，随着技术的不断发展也许真有一天数码相机和传统相机会走向融合。最近看到有公司推出了可用在普通相机上的“数码胶卷”，相信此产品一旦实用化，必将对摄影行业产生深远的影响。

现在有些数码相机的拥趸认为，数码相机很快将全面取代传统相机；而一些传统相机的发烧友却对数码相机不屑一顾，甚至认为离开胶片就根本谈不上是摄影，数码相机无非是高级玩具而已。这两种看法显然都有失偏颇。我认为，普通相机和数码相机各有所长，二者永远不可完全互相替代。目前数码相机和传统相机有逐步走向融合的趋势。数码后背、数码胶卷的出现，胶片扫描仪的广泛应用，都在拉近二者之间的距离。

四川　龚胜

**读者 freeDD问：**我最近想买台数码相机，想问一下**数码相机镜头的畸变**是怎么回事？如何尽量避免畸变带来的影响？

**答：**光学镜头的畸变属于成像的几何失真，它是由于焦平面上不同区域对影像的放大率不同而形成的画面扭曲变形现象，这种变形的程度从画面中心至画面边缘依次递增，主要在画面边缘反映得较明显。变焦镜头畸变的问题尤其严重，一般在广角端拍摄时，往往会使画面边缘向外凸起，称之为桶形畸变；用远摄端拍摄时，画面边缘经常会向内凹进，称之为枕形畸变。大多数时候轻微的畸变并不会对画面质量有太大影响，但某些应用可能对畸变比较敏感，比如翻拍资料、拍摄建筑物等。为减小畸变，我们在拍摄时应尽量避免使用镜头焦距的最广角端或最远摄端，并使用较小的光圈。

除畸变外，相机镜头还可能存在其他“像差”，主要有球差、像散、慧差、场曲和色差等，它们分别在不同方面影响到成像效果。因此，我们在选择数码相机时，除了看像素多少外，切不可忽视镜头质量的好坏。

四川　龚胜

**读者 平八问：**请问什么是**数码相机的“防抖功能”**？现在数码相机具备的“防抖功能”有哪些分类？

**答：**手持拍摄难免会有不同程度的抖动，在使用慢门速度和长焦距拍摄时抖动造成影像的虚化就会很明显，这是由于影像光线在胶片上与抖动运动的方向同步移动造成的。若在镜头光学系统中有一组透镜能与手抖动的方向一

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

## 《代号13》问题集

**问：**在潜水艇那里，不管怎样都会被发现，怎么办？

**答：**在过通道时要注意，因为头上通道有NPC巡逻。建议注意头上NPC巡逻路线，然后跟着一起移动，这样就不会被发现了。

**问：**请问在军营里面装窃听器那关，身上有一颗炸弹和窃听器。不知道炸弹要装在什么地方，窃听器装上之后马上警铃就响起，宣告失败。如何是好？

**答：**装上窃听器之后，还要留在帐篷里面。帐篷的左手边有一个小隔间，先去那边躲着，不要从帐篷的后门出去，外面有守卫。之后会有人进来谈话，躲在隔间把谈话听完，等人走光后剧情继续。记住之前杀了人要藏尸体，不然会被人发现。

**问：**最后解除飞弹那里，按钮连着炸弹，炸弹又连到隔壁房间，隔壁房间有扇铁门进不去。我试过可用枪隔着铁门把里面的机器射爆，可是去按解除飞弹按钮的话还是会爆炸。

**答：**铁门上是有锁的，用枪把锁打爆，进门后把里面的机器全部炸烂。在门外是打不到被主机挡住的那些配电器的。

**问：**在教堂发现一块石碑，上面有4个L形状（但有一

致，并作相应程度的同步移动，胶片平面上的影像光线将被折回，抖动造成的影像下移即被抵消，可有效减轻因拍摄时"手抖"造成的"发虚"问题，这就是所谓的防抖技术。这一技术在传统单反相机镜头中得到了广泛应用，比如佳能公司就推出了多款防抖IS（Image Stabilizer，影像稳定）镜头。

目前，市场上的数码相机只有佳能Pro90 IS、松下FZ2等少数几款产品采用了光学防抖技术。当然单反数码相机也可配备单独的防抖镜头（佳能的IS镜头，尼康的VR镜头），实现防抖功能。除了光学防抖，现在还有成像器件防抖，是在感知相机抖动后，改变成像器件的位置或角度，来保持成像的稳定，美能达新推出的DiMAGE A1使用的就是这种防抖技术。另外，在数码摄像机中还普遍采用了电子防抖技术，就是根据相机抖动的情况，在数据取样和图像合成时通过软件计算的方式来弥补抖动所带来的影响，但该技术在数码相机中尚未使用。

四川　龚胜

**读者　黎运水问：**我最近准备买一台数码相机，听说买数码相机时要注意检查**CCD**是否存在**噪点和坏点**，请问具体方法和步骤是怎样的？

**答：**由于生产工艺复杂，CCD尤其是面积较大的CCD，难免会出现噪点和坏点。具体检查步骤如下。

盖上镜头盖，避免强光直射。选定最常用的ISO值（一般为100或200）。照片分辨率选最大，画质选最好，且最好选择非压缩方式存储，以增加测试准确度。然后设定1秒以上的快门速度进行长时间曝光，看是否有白色的或彩色的点。如果这些点多为彩色，而且位置不停地变，那么是噪点；如果是白色的而且总是在相同位置出现，那么就很可能是CCD的坏点。另外，和笔记本电脑的液晶显示屏一样，数码相机的LCD也可能存在坏点，下面介绍一下检查LCD坏点的简单方法：对着白纸拍一张净白的画面，然后盖上镜头盖拍一张纯黑的画面，再用机器的LCD回放，仔细查看LCD上是否有不同颜色而且位置固定的点（如果有，则可断定LCD存在坏点）。

四川　龚胜

**读者　阿牛牛探长问：**我一直有个疑问，就是**一般普及型的数码相机都可用LCD取景，直接预览可能的拍摄效果，而专业型数码相机反而不能。**请问这是为什么呢？

**答：**非专业数码相机使用与机身一体的镜头，采用镜间快门，在正式曝光前快门可常开，正式曝光前再闭合，平时光线可直达感光器件，很容易实现LCD取景。因此非专业数码相机大多采用旁轴光学取景器，配合LCD取景，一些高倍光学变焦的机型则使用EVF电子取景器。LCD取景的优势是所见即所得，可预览可能的拍摄效果。但缺点也很多，如清晰度不够、反应速度慢、费电、在强光下无法使用、与实际景物有偏差等。

专业型数码相机多是基于传统相机机身设计，使用焦平面幕帘快门，还有反光镜、五棱镜等，光路复杂。专业数码相机正式拍摄之前光线无法到达感光器件，较难实现LCD取景。不过，单反机型已采用TTL光学取景，LCD取景并无太大必要，因此厂商也没有在这个问题上下功夫解决。其实，如果能生产出带旋转LCD取景的单反数码机，将是一个很好的卖点。

四川　龚胜

**读者　2004问：**如何清除网页上搜索引擎下拉框里的关键字？此外，Windows XP有没有清除系统垃圾的功能？

**答：**Windows XP自己带有系统垃圾清除软件"磁盘清理"，但效果并不是很好。其实诸如System Cleaner、Windows优化大师等软件都带有系统清理功能，可有效地清除大量的垃圾文件及注册表垃圾。不过，许多垃圾清理

处缺一个）的凹槽，接下来该怎么办？调查石碑会出现"手掌"符号，但按下去没反应。

**答：**石碑附近有一间美术室，里面的墙壁有3块颜色较深的砖头，把砖头按下去可出现暗格，得到石块，把石块塞到石碑里可打开暗门。

**问：**在打完直升机之后的那一关，到了教堂后，墙上有一个可推的按钮，按数下后地上的石砖便会"稍微"开一个小小的缝然后又关了起来，怎么办？

**答：**站到十字架后面，把它推倒，压翻地上的板门。

**问：**银行那关要如何过？

**答：**不要打警卫，到后期会有不是警卫的人，可开枪干掉他们。其中一个人身上有磁卡，到电梯那儿使用，再搭电梯下去就可以了。也可先挟持一个警卫，这样其他警卫就不敢开枪。然后往电梯那靠，等进了电梯再把那个警卫击晕就可以了。

**问：**杀掉3号会看见3个女生上二楼被挟持，但解决掉4个敌人却找不到出路，要怎样过？

**答：**是不是玩到杀掉General Standwell，然后要你保护总统那里？杀光敌人后，抱起总统，一直往前走便可触发剧情……

**问：**在旅馆中，我已到了41号房，并且接到指示要监听对话，但那个房间在哪里？我要如何才能在30秒内完成任务？

**答：**目标房间就在窗户对面，你需要用监听枪对准目标Winslow。他会在房间内左右地走，在走到最右方时，假如你鼠标移动过大，就会以为他进了房间而一直将监听

软件对于浏览器下拉框内的"关键字历史资料"清理并不是很有效。其实，在Windows的Internet Explorer中就可解决这个问题，点击"属性"选择"Internet选项"，然后找到"内容"选项中的"自动完成设置"，最后清除表单内容即可。

湖南　苏旅

**读者 QQ仔问：我安了摄像头，显示驱动程序都安好了，可连接QQ视频时总显示中断，**看不到图像，这是怎么回事？

**答：**对于你的问题，首先应该考虑网络连接的情况。比如现在很多电脑都安装的网络防火墙，一方面阻止了木马病毒的入侵，另外一方面也给一些P2P连接模式带来了麻烦。此外，如果采用QQ会员模式连接成功率会更高一些。其次就要留心是否是摄像头本身的问题。如果使用的是普通视频卡外接AV摄像头，你就要通过QQ自带的视频设置设置好视频参数了（前提是安装好视频卡的驱动程序）。一般通过查看QQ"本地图像"或用Netmeeting之类的软件来确认摄像头是否正常。

湖南　苏旅

**读者 风雷问：我的声卡是SB Live!，最近在使用音箱时感觉声音特别小，**Windows XP中声音设置调到最大音量也不行。怎么搞的呢？

**答：**首先需要排除声卡的硬件质量问题，如电容故障、插头接口故障等。如果出现了问题，就只能送修了。不过，我觉得问题可能出现在硬件连接和软件设置方面。硬件连接方面，因为SB Live!的音箱插头有两组（一前一后），如果把主音箱接到后置音箱的接口上，那么即使是调整了声卡和音箱音量，总的音量也不会太大。其次是软件设置方面。建议查看音频属性中主设备是否为SB Live!硬件。一些录音软件为了保证音效，自行接管了音频输入输出功能，这样就很可能出现音量偏低的问题。同时在音量设置上，建议同时设置"播放控制"和"波形"音量，当然，音箱的音量也要及时调整，这样就能保证音量输出的效果了。

湖南　苏旅

**读者 东胡人问：**我使用的是**Windows NT**操作系统，想用**磁盘碎片整理程序**整理一下硬盘，可我在Windows NT中找寻了很久却没发现这个程序，这是为什么？

**答：**回答这个问题前先要谈谈Windows NT的磁盘工作机制。微软在开发NT时就使用了NTFS的磁盘格式（其他的还有FAT16、FAT32等），微软声称这种格式能保证磁盘运行得更高效安全，因此就无需使用磁盘整理程序了。但事实并非这样，对于一些仍采用FAT格式的用户来说，磁盘整理程序是十分必要的。此时用户可去下载其他第三方提供的磁盘整理程序，如Norton Speed Disk for NT版本、Diskeeper等，这些软件都可起到整理磁盘碎片的作用。

湖南　苏旅

**读者 老金问：**请问**"SM总线控制器"**是什么啊？是在"设备管理器"里看见的，显示一个问号，没有驱动程序。这是怎么回事？

**答：**SM总线控制器源自Intel芯片组中的ICH芯片技术，其全称是System Management Bus（简称Smbus，系统管理总线）技术。在845G及以后的Intel芯片组中，使用的则是ICH的升级产品ICH4等。由于这类芯片组推出时间较新，诸如Windows 98/2000/XP等操作系统都不能有效地识别并支持这类硬件。解决的办法很简单，单独安装Intel主板芯片组驱动程序"Intel Software Installation Utility"即可（在http://www.mydrivers.com处可下载最新版本）。

湖南　苏旅

---

枪放在那里，事实上他已朝左去开门了。30秒内无法再次对准他，任务就会失败。

**问：**木屋一关，Kim从后门逃走，而我也干掉了前门的所有敌人。接下来我该怎么办？这关好像没有其他的出口了。

**答：**其实是有的。你有没有把直升机上的家伙干掉？在此之后会有人持火箭筒把房子的后门给炸穿，从那里出去就可以了。

**问：**我该怎么杀死Johnsen医生，有时他的攻击会让我长时间无法射击。

**答：**这和无法射击没关系。医生给你打的是软针，你当前持有的武器会自动落在地上。要么尽快切换到其他武器进行攻击，要么把原先的武器捡起来。医生的攻击方式其实很单调，就是扔毒气瓶和飞手术刀而已。尽量多作规避同时不断射击就可以了。

**问：**在军事基地，有一扇被密码卡锁住的门，而控制室的玻璃又是防弹的，无法进入。怎么办？难道乘坐电梯回去吗？

**答：**在走道里有个地方堆着不少箱子，上面的通风口可打烂。从那里钻进去，然后用飞爪勾住顶梁，趁风口管线不放电时赶快坠下去。记住不要摆荡，不然会触电的。

**问：**技能该如何获取？我已打到了SPADS基地放置窃听器的地方了，却只有第六感和击晕技能而已。我该怎样才能得到更多的技能？

**答：**技能的获取是和获得重要文件挂钩的。在游戏中，有许多地方有蓝色或黄色封夹的卷宗，得到它们就能回忆起你以前的更多事情，从而获得你身为特工的技能。

手机“TOPTEN”投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见200页说明。



相信对于任何一个已经上了20岁的中国人来说，如果不是游戏业内人士，要接受电子竞技成为与长跑类似的体育项目，都有着双重的心理障碍。第一重来自于电子竞技原是一种电脑游戏，而且是其中极易上瘾、“玩物丧志”的那一种；第二重：潜意识里中国体育竞技素以“小众竞技”而非“健康”、“全民运动”为目标，而电子竞技的基础恰好是大众娱乐。于是我一方面祈祷着中国的电子竞技能够健康成长，比如说千万别发展到特长加分、周末报班的状况；另一方面也祈祷着它能改变我们心中的这些障碍，让电脑游戏不要再成为什么青春的叛逆。

■快评手 张智

02期杂志：给你印象最深刻的部分是什么？请作出简洁精辟的评论，200～300字之间。
快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。也可登录晶合后院社区参与讨论（club.popsoft.com.cn）

## 读者评价

从16期《振翅十七岁》这篇文章中，我深深体会到这个叫闫诺的十七岁少年是幸运的，他的成功是对中国社会、家庭传统教育观念的一种巨大挑战。**（海涛）**

《谁令你的PC重生——电脑维修市场经历纪实》是非常出色的一篇文章，发人深省，让人反思。两位记者以亲身经历告诉大家我们看到的电脑“医院”是一种什么样的服务行业，也让大家明白其实我们需要发现的还很多。**（张磊磊）**

18期软件部分文章都不错。XP里面的服务真的太多了，而且我们也轻易不敢关闭哪个。这篇文章就很好地帮助我们管理自己的XP，里面的服务都讲得很详细，我们也禁用了不少东西，期待下次更多内容的推出。**（姜威）**

15期在线争锋的改变让我眼前一亮，对网游定位以评论为主，找到了一个单机游戏和网游的平衡点，实在不错。**（二愣子不流泪）**

## 2003年15~18期读者评刊总结（栏目）

| 15期 | | 16期 | | 17期 | | 18期 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 栏目名称 | 票数 | 栏目名称 | 票数 | 栏目名称 | 票数 | 栏目名称 | 票数 |
| 攻城略地 | 360 | 攻城略地 | 372 | 攻城略地 | 535 | 攻城略地 | 432 |
| 实用软件 | 312 | 硬件评析 | 267 | 实用软件 | 355 | 实用软件 | 385 |
| 游戏剧场 | 273 | 实用软件 | 265 | 游戏剧场 | 338 | 游戏剧场 | 368 |
| 前线地带 | 269 | 游戏剧场 | 245 | 硬件评析 | 322 | 应用心得 | 296 |
| 硬件评析 | 256 | 应用心得 | 240 | 应用心得 | 311 | 硬件评析 | 285 |
| 应用心得 | 248 | 新品初评 | 229 | 前线地带 | 309 | 前线地带 | 274 |
| TOP TEN | 241 | 问题交流 | 214 | 在线争锋 | 284 | 问题交流 | 259 |
| 新品初评 | 237 | 前线地带 | 208 | 问题交流 | 280 | 有字天书 | 258 |
| 在线争锋 | 231 | 专题企划 | 206 | 新品初评 | 276 | 在线争锋 | 256 |
| 问题交流 | 219 | 读编往来 | 201 | 有字天书 | 264 | TOP TEN | 246 |
| 有字天书 | 215 | 网络时代 | 200 | 专题企划 | 256 | 新品初评 | 241 |
| 网络时代 | 209 | 在线争锋 | 199 | 新闻速递 | 249 | 读编往来 | 223 |
| 专题企划 | 201 | 新闻速递 | 194 | 游园惊梦 | 224 | 网络时代 | 218 |
| 读编往来 | 166 | 有字天书 | 191 | TOP TEN | 222 | 龙门茶社 | 183 |
| 锋利的盾 | 163 | 龙门茶社 | 185 | 专栏评述 | 215 | 新闻速递 | 176 |
| 新闻速递 | 156 | TOP TEN | 181 | 锋利的盾 | 203 | 专题企划 | 165 |
| 专栏评述 | 155 | 锋利的盾 | 164 | 读编往来 | 166 | 锋利的盾 | 162 |
| 游园惊梦 | 146 | 专栏评述 | 161 | 网络时代 | 147 | 专栏评述 | 157 |
| 晶合通讯 | 113 | 晶合通讯 | 121 | 晶合通讯 | 130 | 晶合通讯 | 103 |

## 2003年15~18期读者评刊总结（文章）

| 期数 | 我最喜欢的文章 | 作者 | 票数 |
|---|---|---|---|
| 15 | 让你的电脑跑得更快——软件优化终极指南 | 杨子江 炎枫 | 146 |
| | 《仙剑奇侠传三》完全正式版独家体验报道 | 北四环组 | 140 |
| | 魔兽争霸III——冰封王座 | War3CN中文网 | 118 |
| 16 | 仙剑奇侠传三（上） | 北四环组 | 173 |
| | 钢铁与鲜血的乐章——CS人物的故事 | Michael | 81 |
| | 振翅十七岁——解读少年微软MVP | 冰河 | 79 |
| 17 | 仙剑奇侠传三（下） | 北四环组 | 228 |
| | 谁令你的PC重生——电脑维修市场经历纪实 | 司马平安、冰河 | 148 |
| | 黑夜中的路人——中国CS战队的真实记录 | Sir William、Littlewing | 147 |
| 18 | 大众的选择——“微星杯”《大众软件》首届年度读者调查统计分析报告 | 本刊编辑部 | 132 |
| | 挣扎（一） | Mr.B | 124 |
| | 用我所用，弃我所弃——Windows XP服务详解（上） | GZ | 113 |

### 评刊获奖读者

徐宝伟 常国瑞 杨人玮
高文涛 肖 瑜 田 野
吴敬钦 周士阳 冯 星
吕云泽 刘 波 杨 磊
时冠楠 温苏君 郑 凯
李凯旋 刘 茜 李 涛
赵 锴 李逸杰 冯 超
王 坤 张亦弛 刘 竹
李 明 郭慧璜 涂函林
邓 斌 王 强 陈 森
郭 煜 张家奇 牛 熠
郭 藩 王红莉 潘艳萍
李永明 尚 杰 陈奋洁
奖品为云网30元虚拟货币。

# 八卦到底

某日，晶合后院杂志专区讨论版上，出现了这样的一个帖子——

## 《大众软件》2004年第1期已进入最后制作阶段……

■本刊记者 电子土豆（北京报道）



林晓：拜年了，恭喜发财，红包拿来！

本刊讯：据《大众软件》杂志社某位不愿透露姓名的官员介绍，杂志社的核心刊物《大众软件》2004年第1期已进入最后制作阶段，不日将与读者朋友们见面。以下是本刊兼职记者电子土豆冒着零下8度的严寒，喝着Walker提供的免费矿泉水，从位于北京市海淀区亮甲店某胡同内的大软老巢发回的现场报道。

现在是北京时间2003年12月12日晚22点34分，经过15天零23小时43分的艰苦制作，《大众软件》2004年第1期已进入倒计时，老老编、老编、小编、校对、美编、记者们正在进行最后的审核和把关……刚刚完成游戏产业报告的首席记者生铁同志正站在鱼缸上，头顶天花板（准确距离为0.458cm，系小虫用游标卡尺测量）为同志们拍摄最后的八卦工作照；本期责编8神经同志经过连日奋战，已心力交瘁，在吃完最后一碗方便面后，决定改名叫9神经（即“就要神经”）；而忙中偷闲、正专注于筹备自己“诞辰2X周年”嘉年华晚会的本期签字组长风行水先生，对此不愿发表评论。



笤笛：希望大家都能买到一张车票，平平安安回家过年……

不好，Walker大人不耐烦了：你小子活干完没有？怎么还赖在这里不走？再不离开我就要收你上机费、上网费、电费、设备折旧费、座椅损耗费、空调费、暖气费、鼠标磨损费、厕所使用费、氧气消耗费……外加被你曝料的小编们的精神损失费了！至于那杯矿泉水和你吃了一半的蛋炒饭嘛，看在你为我们喷了半天唾沫的份上，就给你打个88折吧……

@!#$!#～@%$#^%%&%^(*&)(*&):(惨啊，想不到俺电子土豆忙了半个晚上，不但没赚到一星半点车马费辛苦费，还要倒贴xxxx大洋。算了，闪也……本着对读者朋友们负责的态度，俺最后再说一句：据悉，2004年全新改版后的《大众软件》将包括新闻广场、新品初评、专栏评述、实用软件、硬件评析、网络时代、应用心得、问题交流、读编往来、游戏剧场、专题企划、晶合通讯、前线地带、锋利的盾、攻城略地、在线争锋、龙门茶社、游园惊梦、TOP TEN等精彩栏目，敬请期待……



Cross：过年了，放假了，该搬出今年的《大众软件》静下心好好研读一番了——这样过才是最有意义的新年呀！

**现场反应：**

Walker 2003-12-13-01:16:54

土豆你……哇……哇……哇……（Walker大人吐酒三升而亡……）

小虫 2003-12-13-01:17:37

文风不太像平常的土豆，莫非该同志排专题过于郁闷而导致精神失常？Walker也不像平常的Walker，完了……

红袖§添乱 2003-12-13-01:40:53

我为土豆作证，Walker确实是提出过收取若干费用的，不过被土豆严辞拒绝了。

寂静的冰河 2003-12-13-01:42:43

专题有土豆什么事情啊？他郁闷是因为昨天我们瓜分烤红薯的时候没有叫上他；生铁同志目前在筹备一个内部演讲：生铁是怎样炼成的……据说他的头发正在向葛优看齐；至于8神经同志么？正在考虑改名“周三疯”，一到周三就疯一次。



Jin：时间是河，青春是流动的水，生命是水中戏水的鱼儿，让鱼儿游得更欢吧。

风行水 2003-12-13-01:48:38

话说这期大软正是：月黑雁飞高，答笛夜遁逃。Walker欲相逐，吐酒满弓刀。（据悉，Walker刚被抬至五粮液酒厂制酒部专司造酒。）

又云：林暗草惊风，8神忙引弓。平明寻白羽，没入石林中。（据悉：8神经被抬至国家枪手队，后成为职业枪手，但时有不稳定神经状态，业界人均知是2004年第1期大



8神经：祝大家能度过一个有意义的新年，为来年开一个好头！



红袖添乱：新年啦……买两本《大众软件》当做是给自己的压岁钱吧。^_^



iCat：祝大家在新的一年里天天有觉睡，日日有精神！（可怜我们加班熬夜的人啊……）



田震：新年像等待谱写的歌曲，而我们就是律动的音符，只有努力，方可用最强音让它广为传唱！



Suki：新年一半时间要休养生息，一半时间要抓紧工作。

软创造的奇迹。）

8神经 2003-12-13-01:51:27

新年第1期制作结束了……年度贺岁大片拍完了……斯皮尔·神经的美名留不住了……大家都叫我"过气责编"了……我郁闷哪，短短的十来天，受尽这帮大牌演员的折磨呀……

小虫 2003-12-13-01:51:34

完了，冰河也不正常了，因为现在他的脑海里，专题＝游戏产业报告了！

Cross 2003-12-13-01:56:19

8神经下一次发神经的时日指日可待，大家热烈期待中……

风行水 2003-12-13-02:00:32

又据Walker小睡时梦话一则：第2期专题名为——乱灌。

风行水 2003-12-13-02:14:39

又据悉，按照冰河本次专题的疯魔状，2004年全球第5次冰河时期有望开始于亮甲店130号恩济大厦……

fly 2003-12-13-02:23:50

连续熬夜3天的人们，安息吧！

狂人 2003-12-13-02:43:18

新杂志虾米样子？偶发现偶这个时候和读者也没啥区别。

**尾声**

田震 2003-12-14-15:36:36

电子土豆的文字风格颇有早期Walker时代榜评的味道，还透着一股强烈的"亲和力"+"老家肥羊"的气息。不错！

（另八卦消息：本期责编8神经，因制作时间拖期导致体力睡眠严重透支，被冠以"暴雪责编"之最新称谓。）




Say：用栏目里的所有文字，作为新年的礼物，希望读者朋友们喜欢！



风行水：我更希望春节是一个有时间来总结思考自己的时段，在平静中获取的幸福远胜于喧闹的快乐。

人物漫画
金水果漫画工作室出品
youko_hui绘

## 网络游戏玩家调查

为了创造更好的国产网络游戏，《侠客天下》（www.xkx.com.cn）请网游玩家们协助做以下调查。请直接填写问卷寄回，《侠客天下》为回函者准备了一定数额的精美礼品，以感谢玩家对国产网游的支持。问卷可以复制，也可以E-mail。回函请寄北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》"读编往来"收，E-mail为reader@popsoft.com.cn。

**调查问卷**

**您的年龄____ 职业____ 收入____ 性别____**

**您的通信地址________**

1.您现在正在玩的网络游戏是________

2.您选择这款网络游戏的原因（可复选）：

a.画面好 b.装备好 c.PK d.游戏内容好玩 e.聊天好 f.朋友多 g.客服好 h.其他________

3.您对网络游戏有什么不满（可复选）：

a.画面不够好 b.外挂猖獗 c.内容单调 d.客服不好 e.PK太多 f.PK受限制 g.聊天不方便 h.bug太多 i.不平衡 j.其他________

4.您通过什么渠道得知这款网络游戏（可复选）：

a.17173 b.新浪游戏 c.其他游戏网站________ d.游戏杂志 e.电脑报 f.电脑商情报 g.其他平面媒体________ h.朋友介绍 i.网吧 j.其他________

5.您获取游戏最新信息的常用渠道是：

a.官方主页 b.官方论坛 c.登录页面 d.新浪游戏专区 e.17173游戏专区 f.其他游戏专区________

6.如果选择一款新的网络游戏，您喜欢（可复选）

a.武侠类 b.魔幻类 c.休闲娱乐类 d.虚拟现实类 e.模拟真人类 f.卡通类 g.任务类

7.您喜欢的网络游戏是以任务还是以打怪为主？

a.任务为主 b.打怪为主

8.您喜欢2D网络游戏还是3D网络游戏？

a.2D唯美 b.3D绚丽 c.无所谓

9.您听说过《侠客天下》吗？

a.有 b.没有

10.您认为《侠客天下》会吸引人的地方是什么？

a.画面 b.题材 c.创意 d.音乐 e.聊天系统 f.其他________

11.您对《侠客天下》不满意的地方：

a.画面 b.题材 c.创意 d.聊天系统 e.任务单调 f.bug g.门派不平衡 h.其他________

12.您对国产网络游戏的意见是：

________

**游戏背景介绍：**《英雄无敌》系列游戏被玩家奉为"回合制策略之王"，迄今已经出了4代。《英雄无敌IV》游戏的开篇是发生在埃拉西亚大陆的特大洪水之后，一个全新的大陆成为玩家新的征程。剧情延续了《英雄无敌历代记——寒冰之剑》：精灵英雄Gelu控制着末日之刃，但寒冰之剑落入野蛮人国王Kilgor的妻子——Kija王后之手。这使Gelu大为震怒，因为末日之刃一旦与寒冰之剑双剑合璧，其效力足以引致地球的毁灭。斎语终于发生效力，在两派的争斗中"双剑合璧"引发了大爆炸，埃拉西亚大陆"覆灭"在滔天洪水之中……

时空之门在此刻开启，那些命不该绝的人通过传送门来到一个名叫Axeoth的平行世界。在新君王Emilia Nighthaven的领导下，他们与黑暗君主Gavin Magnus殊死作战。Emilia从一介平民成长为新王国Great Arcan的女王，她将担负重建世界和平秩序的重任，与Magnus和他的强大部队傀儡龙（Dragon Golem）周旋。

**上期内容介绍：**维克斯是个普通的女孩子，但是她命中注定要做一番大事业。在这个似乎普通的冒险故事的开头，维克斯从父亲的不幸死亡事件中获得了一张地图，然后跟随一头长着白角的雄鹿奔向她的命运……

# 英雄无敌（二）

**题记：这是最好的时代，这是最坏的时代，这是我们的时代。**

■江苏 七月

## 四

维克斯作为黑暗女神选定的亡灵巫师，统治了大陆整整100年。这100年中，生物的尸体不再被埋葬，僵尸和骷髅白天也会在外面游荡。作为奴隶的低级不死生物充斥着整个大陆，甚至连保守的善良势力精灵也开始依赖这种廉价的劳力。对死者的尊重在大陆上消失了整整150年。而这一切仅仅因为那个下午，维克斯的父亲不小心盗窃了一张藏宝图。

亡灵巫师的训练在痛苦中展开。善良而无知的维克斯不喜欢将头骨当作饰物的老师。在她的眼里，骷髅、僵尸、吸血鬼不是可供操作驾驭的力量工具，而是夜里用来恐吓不愿睡觉的孩子的奇迹。亡灵巫师的课程进展得无比缓慢，她花了整整一个月才终于熬制好自己的第一瓶毒药，却失望地发现老师竟然把它当作止咳糖浆来喝。

课程进展缓慢，当终于学会利用蚯蚓的刚毛释放瓦解射线的时候，她兴奋地将这魔法施展在了能看见的所有生物身上。结果，老师花了足足一个钟头为受害者驱除魔法。她因此被处以虚弱和疲劳双重魔法，连吃饭的勺子都无力拿起。为了改掉她滥用魔法的毛病，学会了召唤骷髅的咒语之后，巫王亲自带她到埋骨之地，让她把山一样大的骨堆变成骷髅。从此，她养成了晚上用数骷髅来治疗失眠的毛病。

花了半年时间进展缓慢地学会了初级的鬼神术和神秘术之后，维克斯终于表现出了黑暗女神要求达到的素质——在无人指导的情况下学会了操纵尸体的进阶咒语。之后，用了3年她掌握了宗师级的死亡法术，而这即便是她的老师也花了12年时间才完成。

维克斯终于克服了对死亡的恐惧，开始和拥有强大智慧的吸血鬼开玩笑，和恶魔玩冰魔混战。不死生物和地狱生命都喜欢和她相处，她也在蔓延着死亡的国度找到了小时候在乡村的心灵宁静。

她喜欢上了龙墓。最初是在里面和恶魔之子捉迷藏，后来发现等待一群骷髅和僵尸将战场上收获的黑龙、仙女龙的尸体运回来是更有趣的经历。龙的尸体腐烂开始时很慢，然而一旦开始，却可在两天之中除了骨头什么也不剩下。她更喜欢仙女龙，陶醉地看它的皮肤从红色蜕变成死亡的紫色。这种龙即使死了也散发着花朵般的香气，直到亡灵巫王用招魂术将它制成骨龙。而黑龙的嘴巴总是充满了硫磺的味道，当她钻进它的消化道探险时常常需要吸血鬼的帮助。那种黝黑光滑的鳞片摸起来让她的身体燥热，就像是当年山德尔抚摸她的时候一样。

就在那个时候，她爱上了一个优雅高挑的吸血鬼。吸血鬼叫阿留克，是亡灵王国的一名死亡骑士，一个统领幽灵团的英雄。第一次见到它的时候，它正在几百个亡灵之间休息。当时她并没有注意到被幽灵透明身体包围着的阿留克，只是被那群不时将自己的脑袋抛出去当杂耍的幽灵所吸引，就像小孩子一样跑了过去。一个幽灵在抛出自己的脑袋之后失手没有接住，头就被大家当

足球踢了起来。脑袋在大家的脚下不断地诉苦，恳请大家把它安回自己的脖子上。在欢笑和哭闹之间，维克斯也忍不住踢了一脚。"足球"的哭声渐渐地大起来，阿留克飞起身来，敏捷地抓住空中的脑袋，"嘭"地一下给它安了回去。"玩自己的脑袋去！"它严厉地说。四周安静了下来，然后那个被当成足球的脑袋说："谢谢将军，不过，我还有个请求。"阿留克看了它一眼说："说吧，连自己的脑袋都接不住，笨蛋！"幽灵说："那个，可不可以请您把我送回我自己的脖子上去啊……"

然后几百个幽灵忍不住一起大笑。维克斯甚至连眼泪都流了出来，跑过去帮那可怜的幽灵找回了自己的身体。

阿留克生前是精灵王国的神射手，因为边境和骨龙发生冲突而被咬死。它的身体和生命力立刻被招魂术转化成了吸血鬼。阿留克继承了精灵的智慧和英俊，又带上了吸血鬼的高贵。作为精灵它活了160岁，然后又当了30年的吸血鬼。时间的智慧令它战无不胜，然而在亡灵的国度只能当一个小小的幽灵指挥官。亡灵巫师是这里的统治者，其他的，只是被赐予生命的工具。

虽然维克斯明白这些，但是青春的狂热让她无所顾忌。恋爱的热情从她传到幽灵，幽灵告诉吸血鬼，吸血鬼告诉冰魔，冰魔告诉恶魔，最后传到了亡灵巫王的耳朵里。"派阿留克去侦察独角兽森林。"巫王下达了这样的命令。一周之后，逃回来的幽灵士兵告诉维克斯，阿留克在森林里被伏击，一头独角兽在临死之前把钻子般的角插进了它的脑门。

她还来不及悲伤，巫王就命令她以英雄的身份统领骷髅大军前往火湖，去寻找传说中的龙鳞盾牌的所在。

## 五

维克斯带来圣杯的消息，就像是长了翅膀一样在大陆上传开，从此和平像玻璃一样碎裂了。当她在龙墓嬉戏之时，却全然没有想过寿命上千年的龙，死亡频率怎会如此之高。

维克斯对于混沌庇护所的了解仅仅限于书本上的知识，然而那些也足以叫她胆战心惊：可以在低等生物面前无声无息出没的盗贼，传说中看到它的眼睛就会被石化的美杜莎，承接着死亡和幻梦的梦魔兽，诞生于火山口包裹着火焰外衣的火怪，以及大陆所有生命毫无争议的至尊——黑龙。

她看了看自己手下的1024名骷髅兵，知道虽然队伍貌似强大，却绝对不是战场上正面冲突的力量——甚至连一头龙她都对付不了。

她知道她的任务是寻找龙鳞盾牌，也知道那件神器拥有为所有友军带来抵抗火焰伤害的力量——这种力量正是面对龙，面对火怪，面对混乱巫师可以立于不败之地的。然而她却怀疑这1024名骷髅兵能派上多大用场。

行军漫长而艰苦，虽然骷髅战士不知疲惫然而速度缓慢。更痛苦的是没有一个可以理解她的伙伴。骷髅属于低等亡灵，没有自己的独立意识，只能服从命令。因而尽管部队上千，维克斯却有种孑然一身的感觉。

部队离开了死亡森林，踏入了混乱庇护所的领地。第一场遭遇战来得极为突然，甚至到了措手不及的地步。

骷髅兵在大陆士兵排名中是最低等的所谓一级部队，而维克斯除了修习死亡魔法，根本不了解如何开展侦察。擅长隐身的盗贼部队无声无息地接近她，直到距离近得甚至可以直接拔刀相向，骷髅战士才发现敌人。这个时候，骷髅没有思想感情甚至成了优势，它们没有任何慌张，迅速地拔剑，开始近身战。

反倒是维克斯自己慌了神，直到刀剑撞击的声音传来，她还没弄明白敌人的数目到底有多少。一个人类站在骷髅群里太过明显，很快盗贼就意识到她是首领，开始拼命地突破骷髅的封锁向她冲过来。她这个时候才清醒过来，发现敌人其实不过在100左右，按理根本不足为惧。"全军收缩包围。"她通过鬼神术命令自己的部队。其实对于骷髅来说，即使是一对一的战斗，盗贼的实力也不如骷髅。虽然骷髅的动作稍稍迟缓，却对敌人雨点般的袭击毫无反应，倒是一剑挥舞下去，没有躲开的敌人往往身首异处。她一下恢复了信心，而这个时候，盗贼已经全部被歼灭，自己部队的损失却不超过20名。

她的第一场战斗开始和中止得不像样子，完全和她期待的辉煌战绩是两回事。招魂术施展之后，除有了27名骷髅补充损失外，甚至还有了一个幽灵。智慧不死生命出现的喜悦迅速掩盖了她战斗的不快，立刻将这个几分钟前的敌人提拔成为军队的副指挥。

从幽灵的口里，她知道了附近的情况。这和她在死亡森林里了解的大大不同，这里已经不再是空旷安全的地域，因为不久前学院派遣金人在这个区域进行了疯狂的破坏和掠夺，这里已经派遣了相当数目的牛头怪守卫。

"要回去请求别的部队来增援吗？"幽灵建议。争强好胜的人类的心，这个时候压倒了她4年来在死亡森林学到的"一切为目标服务"的理念。"什么都没干就溜回去，岂不是太丢人了？"她想，却忘记了死亡森林里根本就没有所谓的"丢人"二字。于是她命令军队向火湖前进，深入到敌人的腹地甚至到丢盔弃甲的地步只要找到龙鳞盾牌，也算是不辱使命了。这时的她雄心万丈，完全忘了刚刚发生的战斗中自己失态的模样。她并不了解牛头怪的可怕，用盗贼的水平来揣测专职战斗的牛头怪的实力将使她在战斗中吃尽苦头。

部队向北前进，浩浩荡荡的骷髅部队根本没有办法隐匿自己的行踪。当地居民对骷髅的恐惧远远超出了她的想象，她发现自己在这片大陆上是孤立无援的，人们宁可容忍胡作非为的盗贼甚至面目可憎的牛头怪，然而却无法容忍一群和善、不打搅人的骷髅。面对这空旷的村庄，她只有叹息，试图在木屋的床上找回小时候家里的感觉，除了像头猪一样累得趴下，没有别的感受。

## 六

当第一次面对牛头怪的突袭时，她还惊讶于对方靠近时是那样的无声无息，后来才明白那是当地居民的杰作。坦率地说，除了头顶上那个怪模样之外，牛头怪实在长得很帅。虽然那巨大的喷着恶臭呼吸的鼻孔实在有损于它们的形象，但它们的确拥有强大的实力，无论是攻击、防御，或者是生命、速度，都不是骷髅可以对付得了的。五六个骷髅即便一拥而上，牛头怪只要一挥手中的巨斧，就能将骷髅们变成一堆白骨。它们对肉搏战的掌握已到了炉火纯青的地步，甚至10次攻击中有3次被它们率先看破而被格挡下来。第一次面对它们，维克斯眼看着严整以待的骷髅，被呼啸而上的牛头怪切豆腐般砍成碎片，她惊得跳了起来。甚至有牛头怪冲到她的面前，险险地将斧头从她的面门前挥过。惊惶之下，她甚至召唤了无比强大的、可一次毁灭除了完全抵御魔法的黑龙以外的任何生物的死亡之手，来消灭牛头怪。这被提供亡灵巫师力量的黑暗女神知道，也会感到羞愧的。

她的副官幽灵穿过骷髅群来到维克斯身边，用冰冷的接触将靠近的牛头怪老化，在它们行动迟缓的当口骷髅将它们切成碎片。它来回地穿梭忙碌，终于抽出空对维克斯说："瘟疫，疲劳，衰弱，别发呆，赶紧施法啊！"维克斯慌张躲过一把飞来的斧子，从口袋里搜寻出施法的材料，向整个战场施放出瘟疫。

染上疫病的老鼠，突然间像黑色的地毯一样覆盖了整个战场，饥饿地朝牛头怪猛扑过去。牛头怪虽然精于格斗，然而从来不知该怎么对付一群疯狂的老鼠。疫鼠虽然力量不大，但每口撕咬都带着致命的病毒，潮水般黑压压的一片向百余个目标袭拥而去，像是地面突然耸立起的黑暗石柱一般。"石柱"疯狂挥舞着，试图将黑暗从身上驱逐出去，但一点效果也没有。一拥而上的骷髅拼命地砍下去，疫病老鼠和牛头怪病态殷红的血像是从石柱上涌出，溢满了地面。很快，敌人全部被歼灭，而她的部队损失几乎达到了500。

"如果你及时释放瘟疫，我们也许根本就没有损失。"维克斯开始让牛头怪的骨头离开身体，加入自己的行列时，幽灵在她耳边说。维克斯没有立刻回答。过了近一分钟，她才说："不要指挥我。"

这一次也许才该算是她面对的第一场战斗，用500个骷髅换取18个幽灵，这样的交易实在是不怎么合算。随后她发现这群牛头怪是当地居民引来的，一怒之下，便放火焚烧了整个村庄。

敌人已经猜到她前进的方向，她只能期待敌人还不知道她的目的。前往火湖的大路已被敌人重兵封锁。据探子回报，敌人的数目超过了500，靠目前的实力突破实在没有把握，她不得不率领部队深入碎石荒野，往西绕开大道寻找新的前往火湖之路。碎石荒野令部队前进速度慢了下来，虽然幽灵没有全力前进，但是骷髅的速度实在无法提高。

虽然行军痛苦不堪，但是情报却有了突破：龙鳞盾牌的拥有者——塔拉克在20年前曾率领一队十字军试图扫荡火湖中的火怪，然而却在战斗前一天死于早就投靠混乱庇护所的副手手中。事后，谁也没有找到那神秘的盾牌。问清了当时他牺牲的地点，发现那已深入到了混乱庇护所的内部，甚至离庇护所的城市德亚克不到100里。

"塔拉克一定是疯了。"她说。

她带着部队绕了一个大弯子，虽然躲开了敌人的追杀，但是却陷入了野外凶悍的中立部队的泥潭。长得像青蛙一样的穴居人跳跃着袭击他们，她花了很长时间才知道它们根本就没有眼睛，而是靠嗅觉来感知世界；穿着恶心的绿色服装、戴着绿色帽子的丛林妖精，竟然会使用相当高级的咒语幸运，虽然它们的战斗力不值一提，但是却常常和别的生物一起出现；羊腿羊角的半羊人，潇洒的回旋、反踹的姿势让人看得发呆，有时竟然忘记了驱除她给它们施用的振奋魔法；而真正可怕的却是看上去细细的腿、撑不住硕大脑袋的邪眼魔，虽然远程攻击造成的伤害不值一提，但是那神秘的射线却附加着一个诅咒系咒语。自己熟悉的大量死亡咒语在自己部下身上越积越多，攻击、防御速度都被大幅削弱。

唯一值得高兴的是，她在死亡森林无论如何锻炼都难以提高的招魂术渐渐有了进展。当一次歼灭80个半羊人之后，她甚至成功地制造出了一名吸血鬼。

向西离开混乱庇护所的领地一个月后，她终于找到了一条安全的道路回到火湖的方向。而这个时候，她却遭遇了一名强大的混乱巫师。

遭遇是突然发生的，那是在一个水晶矿脉的旁边。为了不暴露自己的行踪，她保持一段距离，避免被矿脉的看守者发现。看守者不是战士，视野并不宽阔，只是一般的贵族子弟，然而不知道为什么会有一个身为英雄的法师在那里。当她发现的时候，已经来不及命令自己的部队隐藏行踪了，她只希望能在敌人将她到来的消息传回去之前就消灭他们。虽然矿脉失去了与王国的联络会引起注意，但总比直接暴露自己强。

（未完待续）



# 一朝百宝箱在手，潇洒游戏我不愁

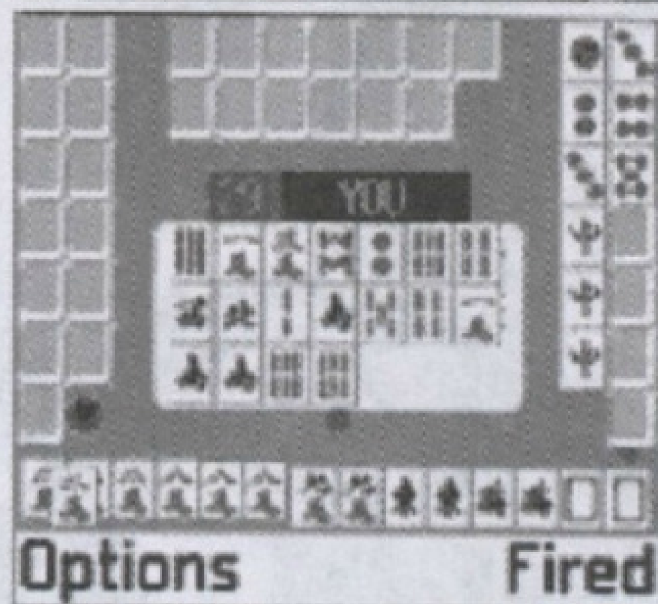



坦克大战、超级赛车、扫雷、走迷宫……这些游戏你玩过吗？你有没有想过出差时下载并使用一个当地的城市指南，无聊时下载一个漫画或小小说，孤独时下载并启用图形化、动态化的上网聊天软件？有没有想过在未来的某天你能用手机自由地从网上down下你喜欢的游戏然后随时随地享受其带来的乐趣？从2月15日“手机百宝箱”开通试商用业务至今，这个广大游戏迷们期盼已久的手机游戏梦想已经实现了。配合为年轻时尚人群量身定制的“动感地带”（M-Zone），我们现在能够利用手机随心所欲地无线上网下载各种妙趣横生的棋牌、动作、益智、球类等游戏，真正地把手机变得贴心和有趣。



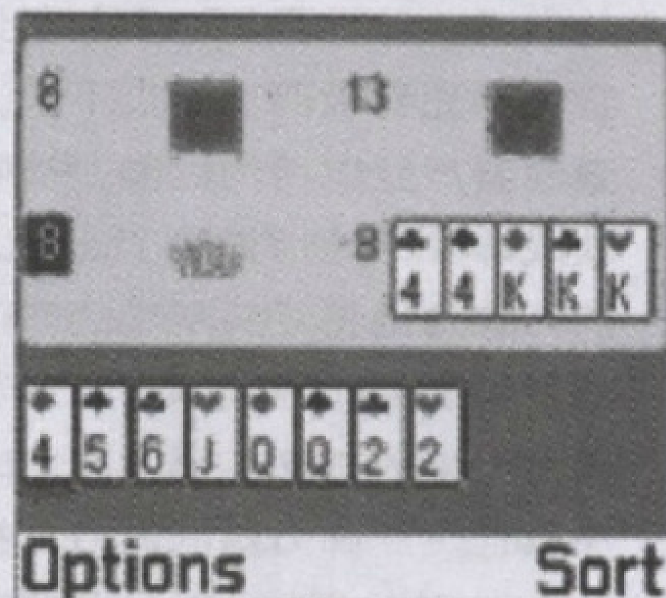


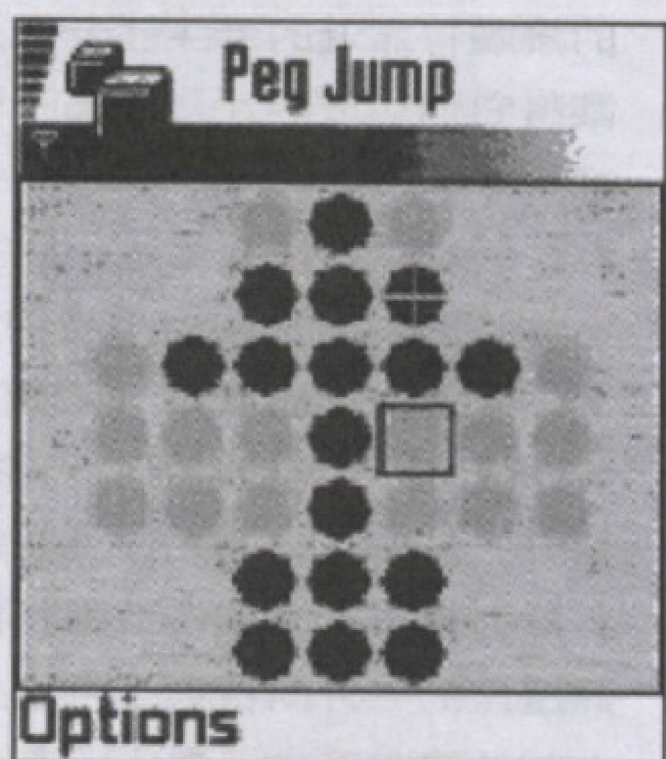





对新奇、时尚、好玩的“动感地带”我们已经不再陌生，它包含的手机百宝箱业务是一种基于无线JAVA技术开发的游戏类、商务类、生活类等丰富的数据服务，凡是“动感地带”的用户只要其手机支持JAVA功能，他们就能象用电脑从互联网上下载各种软件一样地去功能强大的“移动梦网”上下载各种软件程序，在原本普通的手机上玩各种最新的游戏、唱卡拉OK、收看影视节目，甚至实现手机炒股、手机银行等功能，从而极大地扩展了手机的应用。

目前“动感地带”下的“百宝箱”里主要有游戏、商务、生活和娱乐四大服务内容，分别提供相应内容的下载。用户无需申请，只要手机支持JAVA功能，就可以随时随地通过“移动梦网”到“百宝箱世界”里觅觅宝，挑选出自己喜爱的游戏，下载到手机中来。整个使用过程非常简单，首先，“动感地带”用户在手机上通过GPRS登陆"移动梦网"的主页，然后点击进入"百宝箱的神奇世界"菜单，选择"游戏百宝箱"，点击想要下载的游戏后即开始下载。由于每个游戏的大小一般小于100K，通过GPRS快速通道整个下载过程只要1分钟左右，是相当快捷和方便的。更让人叫爽的是，百宝箱里的很多游戏都是可以联网对战的，下载一个斗地主，到网上找几个牌友，连线对战一番，那可真是其乐无穷啊！读者如果想知道详细信息请登陆移动梦网网站中查看http://www.monternet.com。



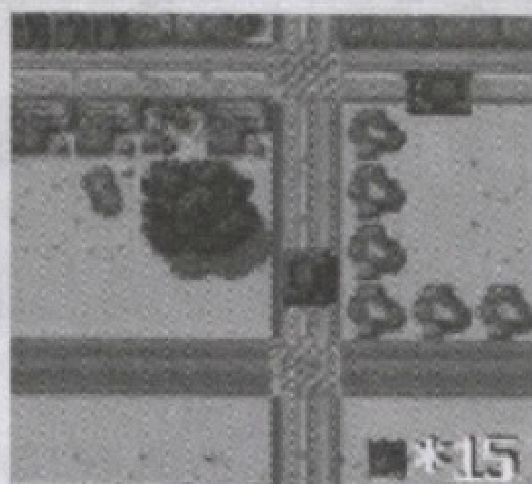




据了解，目前市场上支持百宝箱业务的手机主要有：NOKIA 9210C/7650/3530/3650等彩信手机，SIEMENS 6688i/3118/2128/S57，Motorola T720/T720i/M388/A6288+/V60i，Sony Ericsson P802等。喜欢玩游戏的朋友还不快去试试看，带上随身的"百宝箱"，让我们一起"游戏"人生！



## 数字鱼－沙漠风暴M1A2（Desert Storm M1A2）




制作公司：深圳市数字鱼通信信息技术有限公司

资费说明：5元

适用机型：NOKIA 5100/6100/6200/6610/7210/6800/7250

应用类别：游戏百宝箱→动作游戏

游戏性质：离线

游戏简介：

刺激的坦克战争游戏，您驾驶的是M1A2哦。在与敌军的坦克对决中，一定能让您过足瘾，整个游戏情节模拟1991年海湾战争中的沙漠风暴行动。

按键操作：

上方向键/数字2：上

下方向键/数字8：下

左方向键/数字4：左

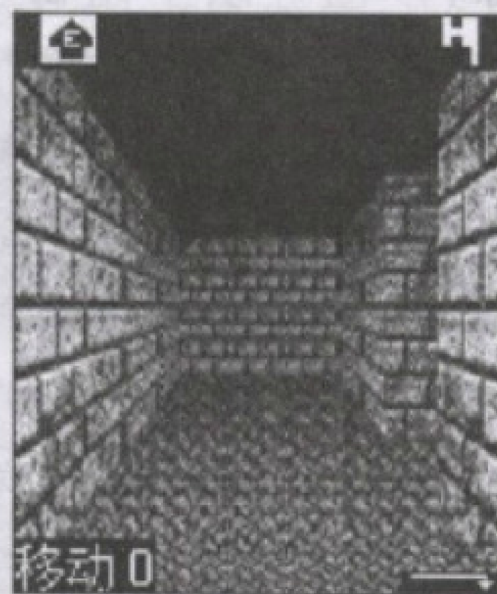
右方向键/数字6：右

左键/数字5：决定键，坦克开火键

数字7：暂停游戏

右键：返回

## 米格－迷宫方舟：任务版（Maze Ark：The Mission）




制作公司：掌中米格

资费说明：5元/次

适用机型：Nokia7650/7210

应用类别：游戏百宝箱→益智游戏

游戏性质：离线

游戏简介：

迷宫方舟是一款益智游戏。玩家深陷迷宫当中，需要开动脑筋，用最少的步数从十个迷宫中走出去。你需要多少步才能走出迷宫？来挑战一下你的智商吧。

按键操作：

数字键1：查看已经走过的迷宫的部分以及出口的位置

上方向键和数字键2：前进

左方向键和数字键4：左转

右方向键和数字键6：右转

下方向键和数字键8：后退

右功能键：返回菜单

## 米格－超级赛车（Zapper）




制作公司：掌中米格

资费说明：5元/次

适用机型：Nokia 7650/3650

应用类别：游戏百宝箱→体育竞技

游戏性质：离线

游戏简介：

玩家作为赛车手驾驶越野车与世界最佳的泥路赛车手一决高下。玩家获得的油桶越多，跑得越快，但如果撞到别的车，速度就会降下来，所以一定要小心。第一个跑完赛道的人才能赢得比赛。

按键操作：

右方向键和数字键6：加速

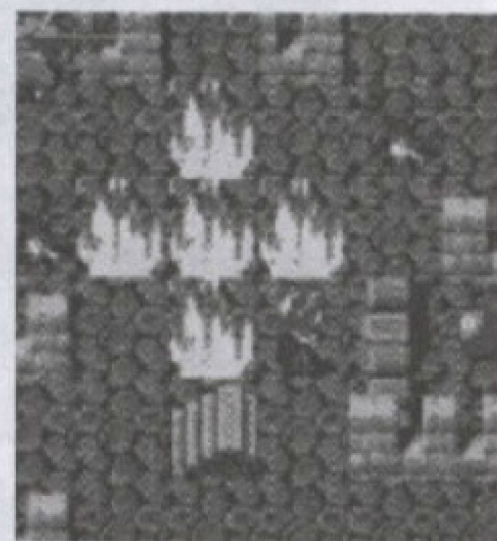
上方向键和数字键2：左转

下方向键和数字键8：右转

## 数字鱼－小魔女勇闯地下城（Haunts）

制作公司：深圳市数字鱼通信信息技术有限公司

资费说明：5元



适用机型：NOKIA S40/S60

应用类别：游戏百宝箱→角色扮演

游戏性质：离线

游戏简介：

游戏主角小魔女芭芭拉是一个有50%印地安血统的女孩子，非常聪明，但也很调皮，她一直想去附近的冥府地下城逛一逛。在长时间的恳求后，芭芭拉终于得到了师傅的允许，可以开始她平生第一次的冒险旅程了。这里有无数的怪物，你有勇气挑战吗？

按键操作：

右方向键和数字键6：加速

上方向键和数字键2：左转

下方向键和数字键8：右转

## 蹦蹦虫（Q*bert）

制作公司：掌中互动

资费说明：5元/次




适用机型：Nokia 7210/7650

应用类别：游戏百宝箱→杂类游戏

游戏性质：离线

游戏简介：

这是一款卡通游戏，主人公蹦蹦虫出现在最顶端的格子上，通过操作按键它会一格格的往下蹦，必需经过所有的格子，同时要躲避小怪物的追击，才能顺利闯关成功。随着级别增加，怪物越来越多，格子的颜色也将随之变化。

按键操作：

开始游戏：选择键

向左上方蹦：1键

向右上方蹦：3键

向左下方蹦：7键

向右下方蹦：9键

# 游戏天使Inspiron 600m



"传奇三上线了"、"神话时代出了升级版"、"暗黑破坏神全新发布1.10版补丁，怪物攻击力和免疫力全面加强，出现暗金装备的几率迅速上升"……

这些游戏经典的最新消息，对于阿强来说就像是兴奋剂，这个家伙从上大学那会儿就是学校里有名的"电脑大侠"和"游戏大侠"，虽然现在每天必须西服革履地做白领，但阿强还是很怀念过去在学校机房里无拘无束的"游民岁月"。

这种怀念的情感在最近几个月变得越来越强烈，因为阿强被公司外派了。要负责整个华东区的客户服务工作，阿强整天忙着东跑西颠，原本坐在家里19寸LCD面前操纵游戏的快感也没戏了。

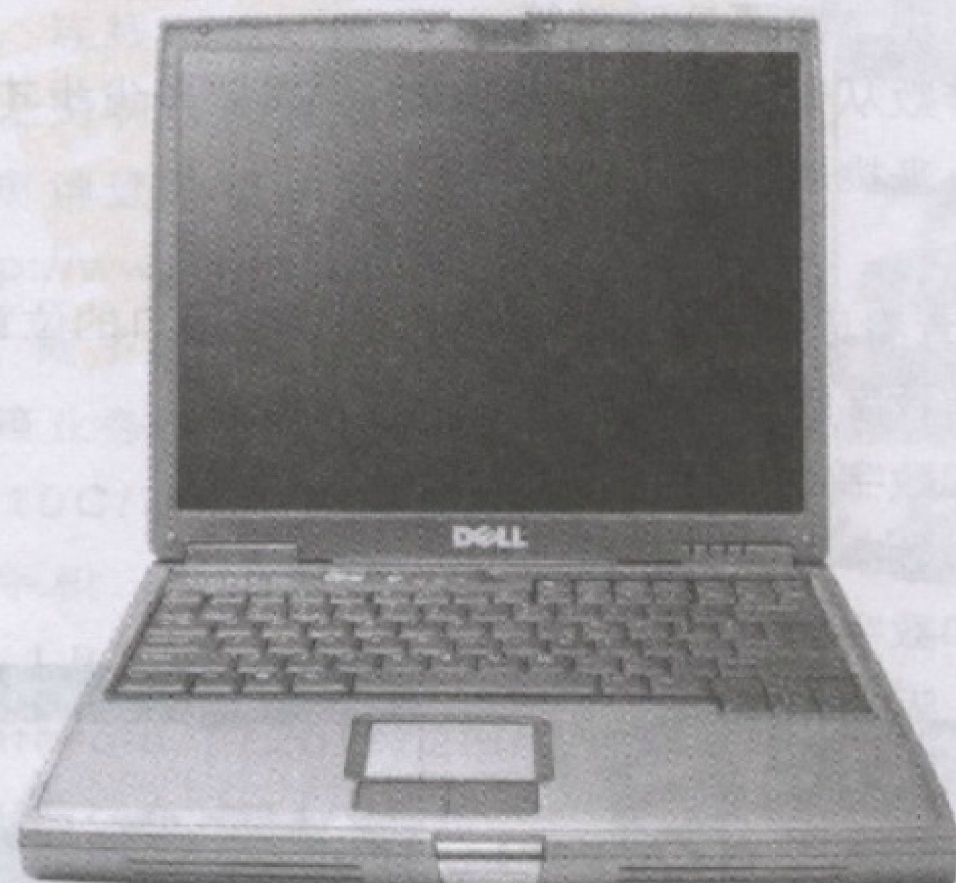
"笔记本，你不是随身都带着笔记本电脑吗？赶快上线联一把"，游民部落里的朋友在手机那头催促阿强。

"我这机器，典型的老大笨粗，显卡是集成的，显存才8Mb，写点报告做做PPT演示还成，可是一上3D游戏，那延迟的空档还不被你们给切死？"阿强无奈地自嘲。其实，不单是玩游戏，这台已经用了三年的笔记本电脑已经全面显示出老态龙钟之相，无论是电池使用时间、处理器主频、机身重量还是接口丰富程度、传输速度，都让搞技术服务的阿强经常叫苦。

没想到，阿强竟然在客户那里找到了解决之道。客户单位的网管用的是戴尔笔记本，阿强一直也没太关心，因为在他的印象里，戴尔的机器结实、耐用而且价格便宜，但和游戏似乎扯不上关系。可是这一眼看过去，竟然发现网管兄弟正在玩CS，流畅的速度、精准的显示和精湛的技术，让阿强一下子挪不动步了。聊起来才知道，这是戴尔最新推出的Inspiron 600m，迅驰、32MB/64MB ATI Mobility RADEON 9000独立显卡、14寸屏幕和2.26公斤/33mm厚的轻薄机身，价格还不到1万2，这真是个好东东。

这天晚上阿强的任务就是写报告，主要从工作的角度把换机的必要性和紧迫性解释得淋漓尽致，当然也没忘了顺便提上一句，"这对于丰富公司外派人员的业余生活也大有帮助"。

领导很快就批了经费，组织上的信任让阿强唏嘘感动不已，而接下来在工作和游戏世界间的自如切换，让阿强越发感到自己的报告真是及时。强大的3D图形和视觉体验，不单可以带来爽快的游戏感觉，更可以在给客户提供服务支持的过程中，用3D演示软件直观地说明故障和问题所在，沟通的效率直线上升；而迅驰系统所具有的超长电池使用时间，也可以不用每次都费劲儿找电源；更关键的是，在上海、南京、杭州等华东重镇，无线热点的接入环境在全国来说首屈一指，无论是咖啡屋、机场、酒店还是很多商务大厦，都可以非常方便地接入宽带无线网络，这已经让很多游民部落里的"长老"级人物大跌眼睛："阿强，你小子是不是辞掉工作了？咋一天到晚都能见到你挂在网上呢？"




DELL™ 戴尔™




# 多媒体教学专家

更多信息详见 http：www.edusoft.com.cn

## 七武器系列

| | | |
|---|---|---|
| 平面、三维设计七种武器 | 6CD+200 页书 | 45 元／套 |
| 网页、网站设计七种武器 | 6CD+220 页书 | 45 元／套 |
| 程序设计七种武器 | 6CD+210 页书 | 45 元／套 |

工欲善其事，必先利其器。本系列软件通过大量教程、动画、语音、素材向您全面介绍 3ds max、maya、photoshop、Illustrator、Coreldraw、Autocad、Pagemark；Dreamweave、Flash、Fireworks、Frontpage、Asp、Php、Xml；visual c++、visual basic、visual foxpro、java、delphi、director、authorware 等一系列电脑工具软件最新版本的基础知识、基本功能、使用技巧、实例制作等，使读者轻松进入电脑软件制作的神奇世界。入门必备，物超所值。

## 小学初中数学课程辅导系列

### 2004 寒假新上市

| | | |
|---|---|---|
| 小学数学（一二年级）课程辅导 | 4CD+ 手册 | 38 元 |
| 小学数学（三四年级）课程辅导 | 4CD+ 手册 | 38 元 |
| 小学数学（五六年级）课程辅导 | 4CD+ 手册 | 38 元 |
| 初一数学（代数几何）课程辅导 | 2CD+ 手册 | 38 元 |
| 初二数学（代数几何）课程辅导 | 2CD+ 手册 | 38 元 |
| 初三数学（代数几何）课程辅导 | 2CD+ 手册 | 38 元 |

"课程辅导"系列教学光盘以《义务教育阶段国家数学课程标准》及现行教学大纲为指导，参考各地各版本教材知识点编写，全程实例语音讲解，以生动活泼的计算机动画表现，概念剖析明了，例题讲解生动活泼。是教育部全国中小学计算机教育研究中心、中央电化教育馆教育科技成果推广中心推荐产品。

## 经典百例系列

| | | |
|---|---|---|
| 3DS MAX 5.0 经典百例 2004 | 2CD+ 手册 | 28 元 |
| Photoshop 7.0 经典百例 2004 | 2CD+ 手册 | 28 元 |
| Flash MX 经典百例 2004 | 2CD+ 手册 | 28 元 |
| Office 经典百例 2004 | 5CD+ 手册 | 38 元 |

本系列软件通过一个个实例任务，手把手教读者如何完成一个个作品，全程的动画语音实况讲解，使读者身临其境，大大提高实战能力。对读者应聘及完成实际工作有很大帮助。

**推荐产品：** 中国象棋经典战例（古谱集）28 元、中国象棋经典战例（名人集、实战集）38 元、用多媒体学中国象棋 28 元、用多媒体学围棋 28 元、用多媒体学 photoshop7.0 38 元、用多媒体学 3DMAX2004 38 元、用多媒体学 VB6.0/7.0 38 元、用多媒体学 VC 38 元

**诚征合作经销商：** 高品质、新版本、大容量、低价位、重服务，是育碟软件的特点，也是我们今后不断推出新产品的宗旨，我公司设有专门的售后服务部，负责产品的售后支持，解决经销商的后顾之忧，如发生滞销或产品更新，经销商可随时更换。

北京育碟苑科技发展有限公司

总部地址：北京市海淀区万泉河路 68 号紫金庄园 6 号楼 416 室 邮编：100086

产品部：(010) 62654787 62654789 市场部：(010)62557057 62557059 62557061 技术支持：(010) 82781565

各地办事处：西安 (029) 5525316 上海 (021) 63509711 南京 (025) 3619557 福州 (0591) 3310580 萍乡 (0799) 6879673

北京专卖店：中关村国投 62650262 金五星电子出版市场 82110788 朝阳百脑汇 65995761

# 达达乐队+诺基亚3108 无双的选择

"年轻的时候，特别希望表达自己。有很多想说的东西，有很多想表达的态度"-------达达乐队主唱彭坦。

这样的想法，促使达达乐队的四位成员在前两张专辑的火爆后，全力投入新歌"无双"和第三张专辑的酝制之中。也是这样的想法，刺激了诺基亚设计师的灵感，一款特别为年轻人打造的妙笔诺基亚3108应时而生，欲高调张扬"爱写就写"的个性与乐趣。



新生代乐队的榜样和移动通信业界的巨擘由此携手。听起来是巧合，其实却是"英雄所见略同"的必然，就像达达在"无双"中所写：

**追不及待这冒险即将要展开 我们将写下无比精彩的未来**

"写"，无疑是诺基亚与达达此次合作的主音。清新、明朗的达达从来都是自己写词、写曲，只写自己爱写，只唱自己爱唱。因为自己的心情和主张，只有自己才可以抒发得最到位。达达的态度，也就是年轻人爱写短信、彩信和移动QQ的态度。诺基亚3108正为年轻人打开了这种"爱写就写"的新天地。它以一支契入手机后壳的手写笔，首开先河地将手写输入的便捷和乐趣带给了年轻人。

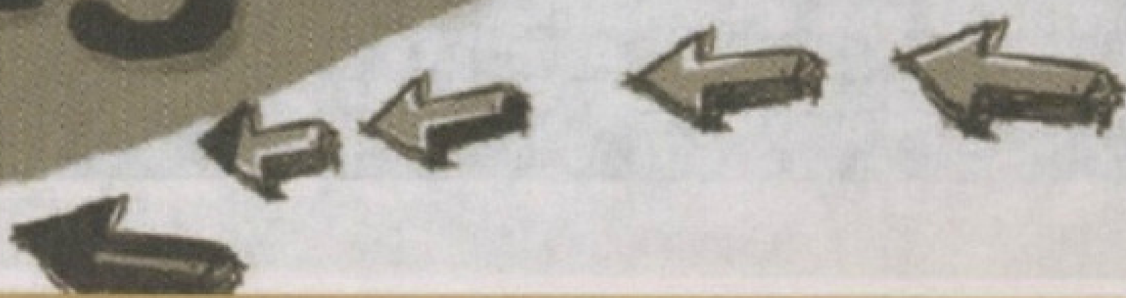
执笔在诺基亚3108的内置"灵触板"上随手挥洒时，心情到哪儿，笔下的短信、彩信、移动QQ就到哪儿。这样的随心与随意，才能与年轻人的自由、快乐相互配搭。

在"无双"的MV中，达达用一个镜头最形象而传神地诠释了"爱写就写"的内涵：车中沉睡的男孩，车外微笑的女孩。女孩用口红在车窗上写下一行字：U R Different。每个人都是独特的，每个人的心情和态度都是无双的。所以，写下来吧，不再等待。






爱写就写



# 盟军最前线







相信有很多玩家现在正苦苦等待着“盟军3”中文版的到来，趁此机会我们不如试试名为“盟军最前线”的另一款游戏。提到“盟军最前线”，即使是用最先进的网络引擎去搜索也不会有什么相关的消息，那么这款游戏到底讲什么呢？也许细心的玩家通过“盟军”两字就已经知道其大概的情节了，但与“盟军3”的故事背景不同的是，“盟军最前线”的故事背景设定在冷战结束后前苏联领土上的一座专门进行癌症研究的基地。这个基地与其说是为了科研项目而设，不如说是被军方控制用来进行某种能够产生很大杀伤力武器的研究中心。

“盟军最前线”这款游戏属于策略型即时类3D游戏，在这个游戏中，玩家所扮演的是一位类似邦德的人物，受美国政府的委派于公元2004年11月10日抵达位于俄境内的卡林尼那基地。你可以从一个参加过这次行动幸存下来的老兵口中得知：没有人会忘记那一天……如果，有人活下来的话……。玩家能够以第三人称视角来纵观整个战场，并且可以通过键盘来不断调整和转换观察的角度。游戏画面很干净，战场上的各种模型都非常逼真，包括各种车辆和军营、仓库、岗楼这样的建筑设施。当玩家所操纵的队员或一支小分队接近有敌情的地区时，那里就会出现几个红色的亮条框，其代表敌人的生命值。而我方人员或友军头上会显示绿色亮条。游戏中每个队员的视力范围都是一样的，在人物视力不及的地方，玩家会看到被雾化效果处理过的画面。在游戏中玩家能够让角色使用三种动作姿势，第一种是站姿，角色可以在游戏地图上走路或者跑步；第二种是蹲姿，当角色蹲下的时候行进速度会很缓慢，但是在遭遇到突然袭击的时候，不会一下子就挂掉；第三种是匍匐姿势，简单的说就是趴在地上，利用匍匐姿势前进不易被敌人发现，不过行进的速度就别有任何指望了。保持匍匐行进姿势打击远距离目标的敌人是再好不过的手段了。

偷袭、占据有利地形、以多打少，这三者是你在游戏中必需的生存手段。不要希望自己能够做个孤胆英雄，因为游戏中没有设定你能够成为“超人”。在各个游戏关卡进行时，你会很容易发现有些敌人都只朝着一个方向看，这时候最适合偷袭。游戏中的敌人可能分布在各个区域，你需要利用墙壁、树木、箱子来当作掩护。整个游戏中你一定要牢记的是把医疗箱用在最需要的地方。在游戏中的某些关卡需要你去执行伏击的任务，你可以选择匍匐在高坡上，以周围的树木作为掩护，其他的队员也都各自拿出武器待命。你和你的队员能够对付大量的敌人，只要你有一定的技巧就会发现当激烈的战斗结束后还没有使用一个能够回血的医疗箱，以多打少，这个前提是你能够把敌人引到你的包围圈内，然后发动攻击，而不是简单的两个打一个那样的模式。

“盟军最前线”的游戏模式让人感觉相对简单了一些，仅仅包括单人游戏和连线游戏两部分。单人游戏就是闯关模式，玩家需要经历十多关的考验完成最终的任务。连线游戏目前只支持局域网和IP地址连接。无论在单人游戏还是连线游戏中，玩家都需要先选择一个在游戏中使用的头像，头像分为男女造型，一共有55个。选择连线对战加入游戏后，能够看到自己的IP地址，主持的名称，当前游戏名称还有其他玩家的PING值。但是目前的中文版可对战的地图仅有六张，与其他玩家的对战模式也仅有“DEATH MATCH”一种，最多支持8名玩家同时指挥部队战斗。即任何一方打倒其他所有玩家才算战斗结束。为了让新玩家能尽快适应游戏中，“盟军最前线”还推出了“教学”模式，其中包括教授玩家如何操纵人物和调换视角以及如何拿取东西、射击敌人等全方位的课程。







“盟军最前线”的音效可以说是非常棒的，毕竟“盟军最前线”与“盟军3”由同一家公司制作，且盟军系列游戏的音效历来都以逼真著称。“盟军3”中所有的一切，在“盟军最前线”中也都会有。包括能够拾取敌人身上的子弹、驾驶车辆等乐趣都会得到满足。

希望大家都能够在这款游戏中享受到游戏的乐趣。




# 北京超时空游戏软件开发学校
# 面向全国开始招生




本校前身是“北京金硅视图科技有限公司”，专为国外公司加工动画、游戏，同时致力于三维动画、游戏的开发制作。我们拥有专业的师资，并斥数百万巨资从美国引进一批UNIX专业图形工作站(SUN、SGI)及图形制作软件用于教学(SGI及美国硅谷图像公司是世界顶级图形制作设备供应商，是美国梦工厂，日本SQUARE、任天堂、CAPCOM的主流制作平台)。开设的课程有游戏制作初级班、中级班、高级班。学校地处中国IT业的中心，北京中关村信息产业基地，上地国际创业园。学员毕业后学校负责安排到国际，国内知名的动漫画游戏制作软件公司任职。本校应广大没时间直接来本校学习的游戏制作爱好者的要求开设的函授班已经开始招生。详情请登录网站www.cskgt.com.

**宗旨：雄厚的师资+专业的设备=造就顶级人才的基础**

招生电话：010-82896123，010-82896124，010-82896125
010-82896127 传真：010-82896127 联系人：李老师，段老师
报名地址：北京中关村，上地国际科技创业园 邮编：100085
E-mail：cskgt@cskgt.com

## 广 告 索 引

| 企业名称 | 广告内容 | 页码 | 企业名称 | 广告内容 | 页码 |
|---|---|---|---|---|---|
| 第九城市 | 游戏软件 | 封面 | 升技电脑 | 主板 | 22 |
| DELL | 电脑 | 封底 | 海飞丝 | 洗发液 | 25 |
| 中国建设银行 | 生肖卡 | 封三 | 优派 | 电脑外设 | 29 |
| 游戏橘子 | 游戏软件 | 封二 | 轻骑兵 | 音箱 | 31 |
| 金玉天立 | 游戏软件 | 首页 | 海飞丝 | 洗发液 | 33 |
| 智冠电子 | 游戏软件 | 2 | 上海技展 | 活动 | 35 |
| 智冠电子 | 游戏软件 | 3 | 中国电信 | 游戏充值 | 47 |
| 智冠电子 | 游戏软件 | 4 | 中国移动 | 动感地带 | 48 |
| 苏州蜗牛 | 游戏软件 | 5 | 中国移动 | 动感地带 | 49 |
| 恒星科技 | 游戏软件 | 6 | 育碟苑 | 软件 | 107 |
| 网龙 | 网络游戏 | 7 | 正普科技 | 软件销售 | 109 |
| 恒星科技 | 游戏软件 | 8 | 晶合时代 | 游戏软件 | 111 |
| 网龙 | 网络游戏 | 9 | 超时空 | 招生 | 111 |
| 恒星科技 | 游戏软件 | 10 | 万众合力 | 软件 | 112 |
| 光谱科技 | 游戏软件 | 11 | 润星 | 游戏软件 | 113 |
| 新天地 | 游戏软件 | 12 | 天行远景 | 手机游戏 | 153 |
| 新天地 | 游戏软件 | 13 | 天行远景 | 手机游戏 | 155 |
| 东方娱动 | 游戏软件 | 14 | 昱泉国际 | 游戏软件 | 157 |
| 金山公司 | 游戏软件 | 15 | 昱泉国际 | 游戏软件 | 159 |
| DELL | 电脑 | 17 | 昱泉国际 | 游戏软件 | 161 |
| 《数码艺术》 | 出版物 | 18 | 中广亚 | 游戏软件 | 163 |
| DELL | 笔记本电脑 | 19 | 中广亚 | 游戏软件 | 165 |
| DELL | 笔记本电脑 | 21 | | | |

# 绿茵纵横

# 英雄本色



## FIFA2004 直面 PES3

**策划 本刊编辑部**

**执笔 辰烽、8神经、黑木、蓝星、Laser、生铁**

很多人都不懂足球，但他们知道，足球不仅是世界第一大体育运动，也是一种节日。因为在世界杯的时候，我们可以像过节那样心安理得地不工作。为什么足球那么受人欢迎呢？有人分析说那是因为“踢一脚远比打一拳畅快”。哈哈，这个解释让人喜欢。

足球本来是一种游戏，而自从有了电子游戏，足球这种游戏就成了被模拟的对象。这种游戏似乎更适合身子骨不那么硬朗的人去玩，既可以满足自己野性的欲望、享受这项运动无双的成就感，又可以保证毫发无损全身而退，何乐而不为呢？

时间一年一年地过去，虽然中国足球没什么长进，但是足球游戏却是日新月异地发展起来：游戏的系统越来越成熟，并且形成了不同的产品系列以供玩家们选择。游戏越来越真实了，又有了竞争对手和各自的拥护者，自然也就要有以下这样一篇专题。

这次EA和KONAMI同时推出了FIFA 2004和PES3。很多球迷玩家都听过对这两大足球游戏系列褒贬不一的声音，或许大家都在问，究竟哪一款游戏更好玩、更适合自己玩呢？也许世界上任何不同的两样事物都不具备绝对均衡的可比标准，就好像两位同样漂亮的女孩子，你只能说哪一位是自己最喜欢的，而你不能说她就一定比另一位更漂亮。

所以，这篇专题，要对两款游戏进行一次“横向评比”。既然是评比，就要有具体科学的评比标准，其中摒除了个人的“情感成分”。换句话说，我们提供了一个平台，你可以通过它看到两位“美女”言谈举止的综合表现，而我们更想知道的是——你更喜欢其中哪一位？

FIFA和《实况足球》系列游戏（以下简称PES）原是各有各的拥趸，虽然偶尔也会有争论说到底是FIFA好还是“实况”强，但多少有些像“关公战秦琼”。现在的情况不同了，“实况”也推出了PC版。狭路相逢，也不知道谁是勇者，只好比比看了……

既然说是比试，那规则就必不可少，有客观的标准才会有客观的结论。为了避免不必要的争论，我们这次采用了相对比较严谨的打分制度。总分为100分，分3个部分评比——电脑模拟比赛部分、人机对战部分、人人对战部分。3种评比中必然有些共性的东西，它们都会尽量并入较为靠前的评比中。在每一部分的评比中，又会有很多细化的小项目，每个项目都有一定的分值，这个会在相应的部分给出更详细的说明。最后，我们会根据两款游戏在每个项目上的表现，给出相应的得分。打分以0.5分为最小梯度。

两款游戏最后都会有个最终得分，这个得分应该比较客观地反映这两款游戏的高下。口头上争论哪款游戏更好没有太大的意义，争论的双方除了自己的声音外，可能什么都听不到；看看这个得分，我们还可以在更深层次思考一下，足球游戏究竟应该是个什么样子。

# 模拟比赛

本部分评测所占分值为40分，我们的思路是这样的：在FIFA 2004和PES3中，分别进行英格兰和法国两队之间的比赛。比赛双方全由电脑控制，比赛难度均设为最高，其他条件也尽量相同。我们将通过对比赛的观察和分析，就两款游戏在下文列出的评比项目中的表现进行对比，并根据表现打出分数。

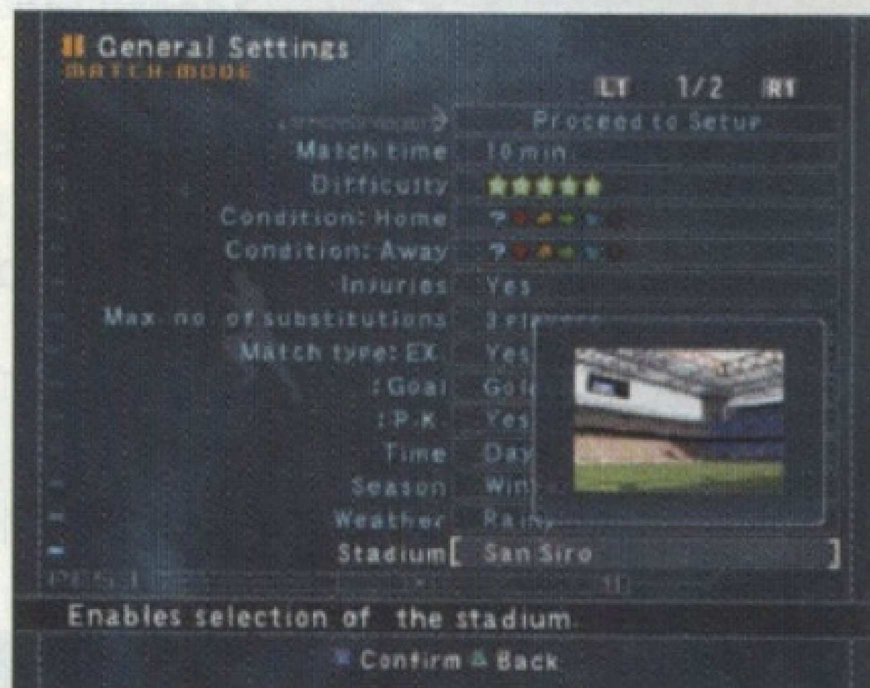
## 一、赛前部分

### 1.两款游戏在比赛前的相关设置（分值：5）

FIFA 2004默认的比赛时间为半场6分钟，除此之外还可以设定2、4、8、10；比赛的球场可以在30个中任意选择；在游戏中球队可从37个国家队、24国联赛俱乐部队中选择，比赛可以选择在白天或晚间举行，天气无法选择。

PES3默认的比赛时间为半场5分钟，除此之外还可以设定10、15、20、25、30分钟；比赛的球场可以在20个中任意选择；比赛可以选择在白天或晚间举行，天气也可以选择正常或下雨等等；在游戏中球队可从54个国家队、64个俱乐部队中选择。

**本部分FIFA 2004的得分为3.5分，PES3的得分为3分。**



PES3中，比赛用球场、比赛时间和气候都能很方便地设定。

### 2.入场仪式的对比（分值：1）

由于安排的是两个国家队之间的友谊比赛，所以应该有双方队员抬国旗入场并演奏双方国歌的仪式。而在FIFA 2004中双方队员随意跑步入场，没有抬国旗入场并演奏双方国歌的仪式。在PES3中双方队员在裁判的带领下，列队抬国旗入场并演奏双方国歌。

**本部分FIFA 2004的得分为0分，PES3的得分为1分。**


FIFA 2004中的齐达内。

### 3.赛场氛围的营造及赛场设施的仿真程度（分值：1）

在这一部分评比中，FIFA 2004表现比较出色，球场草皮、球门、广告牌等更接近于真实的足球比赛；相对来说，PES3的效果就稍差一些。

**本部分FIFA 2004的得分为1分，PES3的得分为0.5分。**

### 4.对于球员拟真程度的对比（分值：6）

两支参赛球队都各有各的明星球员，法国队是齐达内和亨利，英格兰队是贝克汉姆和欧文。除了关心明星球员外，对于其他球员也要有一定的关注。除了球员的外形特征外，球员的姓名、球衣号码等因素也在考察范围内。从整体上看，两款游戏都在球员塑造上下了一番功夫。对于齐达内、贝克汉姆这样的明星球员的塑造都非常成功，但对于相对来说名气不够大的球员的塑造表现出了一些差异，FIFA2004表现要强于PES3。由于FIFA 2004有国际足联的使用授权，像法、英这样的球队，可以说每个球员无论是外形、姓名、球衣号码都和真实的相差无几。PES3在这方面无疑是弱势，限于条件也是无可奈何；不过PES3中提供了编辑功能，允许玩家编辑球员姓名等信息，也算是有些小小的补偿。

**本部分FIFA 2004的得分为5分，PES3的得分为3分。**



PES3中的欧文。

## 二、正式比赛部分

比赛中的表现，无疑是两款游戏评比的重中之重。由于比赛是电脑对战，同时是使用最高难度，所以我们认为两款游戏在对比赛进程的模拟、比赛中战术的应用、核心球员的作用、裁判的智能化等方面均应有最优异的表现；用模拟比赛，对两款游戏进行综合评测，是科学的，也是合理的。比赛部分的总分值为27分。

### 1.两款游戏在模拟比赛中的综合表现（分值：4）

综合表现包括比赛中的进球数和比赛的各种技术统计，比赛中球员动作的仿真性和合理性，比赛的流畅程度以及比赛的综合感觉等。

在FIFA 2004中，我们以默认的6分钟半场开始比赛，一共连续进行了5场。最后法国队胜3场，英格兰队胜2场，比分分别为5：1、0：1（凭借贝克汉姆的一个点球获胜）、1：2（金球决出胜负）、4：1、2：1（金球决出胜负）。就双方的胜负关系和比分来看，只能说基本上还在正常范围内，但是比赛中的其他数据就只能用“惨不忍睹”来形容了。在这5场比赛中，只有1场法国队的射门次数超过10次；所有各场次中双方的犯规总和不超过5次；黄牌总共才2张，红牌没有，这和真实比赛的差距就不用再多说了吧。再说球员的动作。FIFA 2004用了真人捕捉的方式，所以单个动作的仿真性还不错，但合理性就没法提了。球员无论传多远的球，动作都一模一样，根本看不出发力；扣球变向就好像在做折返跑；守门员在没有任何危险的情况下，也会做出夸张的扑球动作，然后还经常是脚踏出禁区才开出门球……毛病太多了，无法一一列举。



亨利补射，将球轻推入网（PES3）。

在PES3中，我们进行了5场比赛，4场比赛以5分钟为半场，1场比赛以10分钟为半场。最后法国队胜4场，英格兰队胜1场，比分分别是2：0、2：1（120分钟0：0踢平，点球决战中5轮法国队进2个，英格兰队进1个）、7：8（120分钟0：0踢平，点球决出胜负）、4：2（120分钟1：1踢平，点球决战中4轮法国队进3个，英格兰队进1个）、3：0。就胜负关系来看，法国队实际上取得了2胜3平的战绩，进球为6：1。即使把随机性的因素考虑进去，也显得稍强了一些。大家要注意，在现实的比赛中，以英、法的实力对比，出现大比分胜负的可能性很小，90或120分钟踢平的可能性却很大。但在FIFA 2004中，平局都是以金球决出胜负；而在PES3中，最终全进行了点球决胜负，多少有些意味。比赛中双方射门次数、射正次数、犯规次数，同FIFA 2004相比是半斤八两；10分钟为半场比赛的数据，同5分钟为半场比赛的数据没有太大提高；比赛中一共出现了3个黄牌和1个红牌，和真实比赛相比也同样有不小的差距。球员动作的仿真性不错，使用得也较为合理。过人的方式明显较FIFA 2004为多，但比赛中向后拉球摆脱过人的动作使用过多。在正式比赛中齐达内做这种动作不希奇，一般的球员只怕没有胆量也没有能力频繁使用吧？

**本部分FIFA 2004的得分为1分，PES3的得分为2分。**



欧文奋力争头球（PES3）。

### 2.战术评测（分值：14）

战术评测是看两款游戏中两个球队有没有较为固定的战术打法，通过对比赛中的进球和威胁球以及相关技术统计的分析得出。其次是看队中核心球员的作用，游戏中是否能表现出球星的风范。主要看两个点——中场看齐达内和小贝，前锋看亨利和欧文，看他们能不能表现出不同于其他球员的特质，这些也要通过比赛中的技术统计得出。最后要比较的是两个队的门将，包括活动范围、技术动作的合理性等都在考察范围之内。

在FIFA 2004中，从整个5场比赛来看，基本无战术可言。英法两队都是中路的过人配合和渗透，英国队偶尔会有后场的长传球，法国队几乎没有超过20米的传球，这也许是唯一的区别。比赛中共进球18个，除1个点球外，其他的都可归结为单刀球。因为进球时对方的球员只有守门员是面向进球的前锋的，其他后卫队员都只是在对方前锋后追赶。定位球进球，边路传中、中路包抄进球一个没有，连有威胁的进攻都没有。法国队进球12个，其中亨利进4个，齐达内、特雷泽盖各3个，维埃拉2个。从表面上看是球星起了作用，但实际上如果你把德塞利、维尔托德放在前面也一样。在传球方面，这4个人的进球也基本上都是这4个人传的，但也完全谈不上是传威胁球，因为得球的队员通常要带上几米，然后进单刀球……齐达内和小贝精准的传球，亨利和欧文心领神会的跑位，然后一击必杀根本看不到；边后卫的助攻、中后卫的插上抢点也没有见到过。门将表现得很强，几乎没有任何失误。脱手之类的完全没有；扑脚下球更是一绝；前锋队员快那么一点点，把球从门将腋下捅进球门的情况完全不可能。超强门将一直是FIFA系列被玩家诟病的顽疾，FIFA 2004并没有很好地解决这个问题。


“隐身”裁判，只有罚牌时才出现（PES3）。

在PES3中，从整个5场比赛来看，双方都可以看出一些基本的进攻套路。英格兰队长传较多，主要是利用赫斯基的头球摆渡和欧文的速度。欧文在整个5场比赛中没有一个进球，但高速突破还是造成了极大的威胁。英格兰队比赛中唯一的一个进球，既不是赫斯基也不是欧文进的，而是斯科尔斯接贝克汉姆下底传中头球攻入的。法国队长传球不多，但图拉姆和利扎拉祖助攻非常多。6个进球中有4个是齐达内肋部斜45度妙传，中路亨利等人包抄头顶脚踢进球的，齐达内本

人还接队友的直塞球中路突破射门成功（只有这个进球和FIFA 2004的进球方式有些相像）。最后一个进球是亨利的点球。球星的作用在PES3中也体现得比较出色。齐达内确实是威风八面，但相对来说小贝就差些。除了那个造成进球的下底传中外，精准的右脚脚法基本没有展现，在对齐达内的防守中也显得力不从心。亨利的速度没有展现，但抢点和头球都极具威胁。PES3中门将也极强，同FIFA 2004的表现差不多。难道门将都成了神？

**本部分FIFA 2004的得分为4分，PES3的得分为11分。**

**3.对裁判和比赛规则的对比（分值：5）**

在FIFA 2004中，好像每场比赛都是同一个裁判。裁判的走位一般，经常出现在视野里找不到的情况；加之两个队的犯规次数太少，裁判没有什么表现的机会。边裁表现得还算可以，明显可以看到他在跟着球的位置跑动。也许是运气好吧，我们在不算多的5场比赛中逮住了裁判的重大“状况”。情况是这样的：在法国队4：1胜英格兰队的比赛中，下半时英格兰队1：2落后时，贝克汉姆带球在禁区外被绊了一下，并没有摔倒，但失去了对球的控制，球滚入了禁区。斯科尔斯将球打入，这时裁判的哨响了，判法国队犯规、进球无效，并给了英国队一个任意球。当然这个任意球没有罚进，后来法国队又进了两球获胜。严格地说，这并不能算是裁判的失误，即使在真实的比赛中发生了这样的情况，只怕也不能将裁判怎样。但游戏中裁判会做出有利于进攻的判罚，就完全是纸上谈兵了。

在PES3中，裁判好像是隐身的，只有在罚红黄牌时才能见到。在这5场比赛中，我们没找到裁判的什么过失，也没发现什么亮点。我们还发现，在PES3中换人比较频繁，像齐达内和小贝这样的球员也照换不误。而在现实比赛中，不是特殊情况，教练是不会换他们的。同时，换人也无时机可言，也看不出换人后有什么战术意图的变化。FIFA 2004却相反，是坚决不换人。总体的感觉是——PES3是“过”，而FIFA 2004则是“不及”，都和实际情况有些不符。

**本部分FIFA 2004的得分为3分，PES3的得分为3分。**

**4.比赛中的慢镜头回放、解说员解说的精彩程度、观众的活跃度等（分值：4）**

虽然FIFA系列一直支持多角度慢镜头回放，但回放的基本是最后的摆脱射门动作，在此之前的配合基本看不到，这一点在FIFA 2004中并无好转。不过在FIFA 2004中，对最终没能得分的威胁球也有了慢动作回放，还算不错。FIFA 2004中的两个解说员可说是大名鼎鼎，但听着他们说着“多么精彩的进球！”而此进球本身却一点也不精彩时，感觉也挺别扭的。FIFA 2004的观众席不再是完全的“纸片”，但活跃程度也不高。

PES3中的慢镜感觉不错，可清楚地看到一个精妙配合的全过程；观众席有些假，基本上就是一贴图。选择在雨天比赛时，可较为清楚地看到队员跑动、足球滚动溅起的水花，球员的跑动速度和足球的滚动速度都会受到一些影响。

**本部分FIFA 2004的得分为3分，PES3的得分为3.5分。**

**小结：** 模拟比赛部分的总分值为40分，FIFA 2004的得分为20.5分，PES3的得分为26.5分。

PRO EVOLUTION SOCCER 3








# 人机对战



虽说从上一部分电脑模拟比赛中可以看出两款游戏的很多特点，但足球游戏毕竟不是要玩家看着电脑踢来踢去的，玩家与电脑的对战比赛及玩家之间的比赛更加重要。

足球游戏的人机对战比赛同即时战略游戏的人机对战有很大区别，在即时战略游戏中，每一个战术单位都可以让玩家控制，而在足球游戏中，玩家能够同时控制的只是一名球员，其他的球员的接应和跑位则都是由电脑“配合”玩家完成的，玩家要做的是合理的利用电脑规定好的各种规则，利用好各具特色的球员把球弄到对方门里就是了……说了这么多只是要告诉大家，人机对战比赛与玩家之间的比赛有很多共性的东西，对此我们将在这一部分的评测中予以讨论。

## 一、操作感（分值：5）

人机对战比赛不同于电脑之间的对战，人机对战是需要人来操作的，对于玩家来说，操作的舒适感至关重要。FIFA 2004的操作键位较前作总体来说改变不大，玩家FIFA一代代玩下来，对键位已经比较适应了。如果要想改变默认的键位设置，就要将游戏升级到1.1版本，多少有些不方便。FIFA 2004对于手柄的支持也不是很好，这个问题在本刊2004年01期的攻略中已有论述，这里就不再多说了。FIFA 2004支持多个视角，切换也很方便。

PES3的操作键比较多，考虑到该游戏是从游戏机产品移植过来，所以在对手柄支持方面基本没有问题。在键盘支持方面，PES3可以随意改变键位，不过如果是长期用手柄在PS2上玩的玩家，要想适应还真是不容易。PES3也支持多个视角，切换也很方便。

**本部分FIFA 2004的得分为4分，PES3的得分为4分。**







PRO EVOLUTION SOCCER 3

## 二、游戏的综合战术表现

### 1.游戏对球员的设定（分值：15）

在绝大多数游戏类型中，对于人物都是用各式各样的参数来“构造”的，那么在足球游戏中，球员是如何用各种参数来构造的呢？这种构造方式是不是准确和合理的呢？

在FIFA 2004中，每个球员都有20多项能力值，包括场上位置、擅长位置、综合能力等等，还算比较全面，但总体感觉是这些能力的重要性并不是一样的，综合能力（Skill）似乎凌驾于其他能力之上，比如齐达内98贝克汉姆94，我们就说齐达内要强那么一点点，其他的各种参数相对来说被漠视了，这样的能力设定方法无疑带来了单调感和片面性。事实上PES3中给球员赋予特殊能力的方法很值得FIFA借鉴，这种方式使球员的特点更加鲜明更便于玩家在游戏中运用。

PES3将球员的能力进行细化，以便更加突出的表现出不同球员的区别。球员的能力用两种方式来衡量，一是近30项基本能力数值，这些能力数值是每个球员都具备的，只是高低不同。进攻、防守、速度等能力值是最基本的，以射门一项举例，“射门精准度”、“射门力量”、“射门技术能力”等细化的能力值将每个球员的特点分化得更加明显，例如“射门技术能力”出众的球员会比其他人更能在困难的情况下起脚，甚至使用凌空射门、倒勾射门等华丽的射门方式。另一种形式是给不同的球员分别赋予19项特殊技能中的一部分，越优秀的球员越具备更多的技能，例如如果一个守门员具备“扑单刀”和“扑点球”的特殊技能的话，他把守的大门将更难以被攻破。这令人不禁想起了光荣《三国志》系列塑造武将的方法，同样是用能力值+特殊技能的方式，每个角色的特征和作用便彰现出来，即便是在同样的位置上，每个人的表现也大不一样，他们不再仅仅是屏幕上的一个符号。

**本部分FIFA 2002的得分为11分，PES3的得分为14分。**

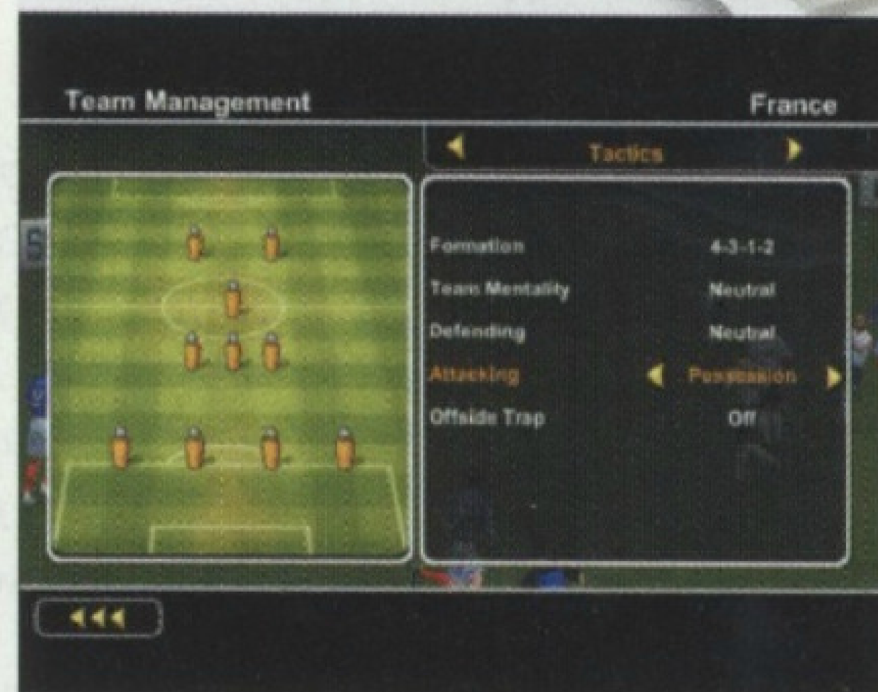
### 2.游戏配合设定（分值：20）

足球不是一个人的运动，讲求的是战术和配合，足球游戏也应该一样，尽量把真实足球游戏中的精彩配合反应到游戏中，这就需要设计出合理的攻守阵形和战术，FIFA 2004和PES3在这方面表现的如何呢？这种设定是否能很容易地被玩家使用在游戏中呢？

战术的设定对于一款足球游戏来说重要性是不言而喻的，两款游戏也各自拿出了看家的本领。在PES3中，一般电脑的默认设定都比较合理，重视平衡。但是根据玩家的需要，也可以调整为重视防守、重视进攻、防守反击、边路进攻、中路突破，前场紧逼等等……这是制定自己战术的第一步。第二，在比赛过程中，当你感到被对手克制得束手束脚时，及时改变阵形打法成了最好的应对方式。那么改变阵形有用吗？PES3里阵形是有相克属性的，灵活运用会在比赛中发挥很大作用。第三，调整球员位置属性会让阵形的作用得到最大的发挥。PES3中每名队员的战术意识也是可以调节的。例如玩家要后卫固守禁区，而让前锋更加自由的参与进攻，就可以把后卫和后腰的防守意识增强，再将一名前锋的防守意识降低。在这样的调整下，后卫们就会更少地参与进攻，而因扎吉这样的前锋也根本不会回来参与防守，而是一心去琢磨他的抢点跑位。

FIFA 2004在进攻中有控球战术、边锋战术、长传冲吊战术可选，防守中可以采用全场紧逼、收缩防守等等，配合了442、451等15种球队阵形，可以说相当全面了。在比赛中，发现自己所用之攻防方式和阵形没有取得良好的效果的话，可以尝试改变阵形，落后时加强进攻换上诸如424这样的进攻阵形，也会取得不错的效果。

总体来说两款游戏对战术的设定是各有千秋，表现的都不错。相对于PES3更注重对于球员个体的攻防意识的设定，FIFA 2004则更看重整体阵形，这本来也没有高低上下之分的，但对阵形的强调在一定程度上抹杀了球员的个性特点，容易造成“千队一面”这种情况。同时，每个球队都应有各自不同的特点，在FIFA 2004中，你让巴西这样的球队打长传冲吊，也能取得不错的效果，而在



FIFA 2004中法国队的默认阵形是4-3-1-2。



PES3中法国队的默认阵形基本上是4-4-2。

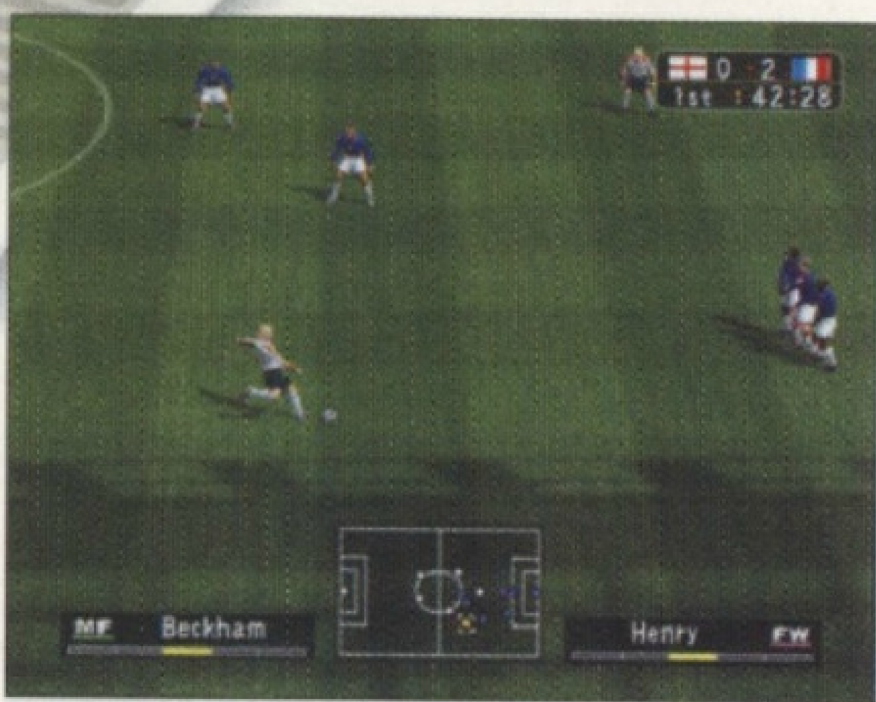
PES3中，如果球队中没有抢点能力强的前锋，这种战术就比较困难，这其实是很微妙的差别，相信玩家们都可以体会。

**本部分FIFA 2002的得分为15分，PES3的得分为19分。**

### 3.玩家操作与电脑AI（分值：5）

选好了球员，有了合理的战术，并不等于就能取得比赛的胜利，球员设定的再准确，攻防套路再精彩，也要玩家具体实现它，玩家在游戏中的实际操作更大程度上左右着胜负。另一方面电脑会不会根据玩家的攻防方法对自己的战术进行调整，在游戏中有无可被玩家利用的电脑无法防守的甜点，电脑的各难度级别设定是否合理，这些也都是本部分要评比考察的内容。

FIFA 2004在操作方面改变还是很大的，新加入的“无球跑动控制”系统使Z键的作用大大增加，在前场进攻时，按一下Z键，画面中3名队友头顶就会出现1、2、3的数字标识，高亮显示的就是你选择的要和你配合的队友，然后你可以按住Shift键+方向键控制他的跑位，然后传球给他形成配合。客观的说这种配合系统较FIFA的前作有很大改观，但还是略显死板。Q键配合方式可以让一名球员迅速往前跑位，这基本是沿袭前作的特点。球员的各种假动作不论是在现实比赛还是在游


贝克汉姆招牌式的右脚弧线球。

戏中都应该是一个亮点，在FIFA 2004中，使用Shift键配合方向键，可以创造出较多逼真的假动作过人，但同PES3相比，还是显得花式较少，不过简单有简单的好处，这样更适合新手。

PES3复杂的操控注定了它是一款深奥的、极具钻研价值的游戏。游戏中通过键位搭配使出的特殊动作多达数十种，要在临场发挥中合理地运用这些动作，没有长时间的练习是不可能做到的，当然，这对于新手来讲还是有很大难度的。在PES3中，操作的真实性并没有仅仅体现在球员的动作上，例如拉扯的动作或者跌倒的姿势，而是着重于在球场上揣摩对手动作意图的表现。以射门而言，利用丰富的假射动作只要有一次成功欺骗到对手，就可以获得良好的空档，接下来还可以选择射门或者是继续带球突破。传球也是如此，从前WE上的经典2过1撞墙式配合在PES3里被赋予了更多的变化，将球传出去之后，接球队员可以利用不同按键来决定怎样传球，甚至用假2过1来迷惑防守队员。大量丰富的动作让游戏变得更加真实，充分体现了"主动权永远掌握在控球人的手里"的概念。怎样才能成为高手？高手就是能够料敌先机，防守方如果能够识破对手的意图，也同样可以变被动为主动，现实中的足球也正是如此。另外，PES3中新加入的"马赛回旋"等技巧其实在FIFA 2004中也可以使出，但是使用华丽的技巧并不是目的，而是作为一种进攻的手段，在这一点上，PES3做出了非常好的诠释。由于电脑防守的凶狠（尤其是在高难度下），除了下底外玩家很难酣畅地带球，所以在对手比较贴近的情况下基本上不可能正面带球突破，练好盘带是必须修炼的基本功。

将FIFA 2004和PES3相比，发现PES3最大的特点在于其不确定性，这让游戏过程避免了公式化。具体地说，就是在同样的前提下会得出不同的结果。比如对罚任意球的运用，即使是同一名球员在同一个距离位置起脚，按键方式、角度和力量统统相同，也不能保证发出一模一样的任意球，自然也不是都能破门。相对来说，FIFA 2004就死板多了，好象按照某种方式，就一定能打出某种配合，这在真实性方面和给玩家带来的成就感方面都显得略差。

最后要说明一点：PES3是移植自WE7的游戏，所以它的键位设定非常适合用手柄来操作，如果在键盘上，玩家使用游戏中大量的组合键时会显得难度较大。即便可以自由修改键盘键位，也很难得心应手。

在球员的临场应变方面，两款游戏表现的都很一般，电脑并不会针对玩家的主要进攻方式来进行有针对性的防守。到目前为止，虽没有发现明显的可造成得分的"甜点"，不过还是能利用电脑AI的弱点来占些便宜。FIFA 2004中4个难度等级差距拉得很大，不容易循序渐进，PES3在这方面表现稍好。

**本部分 FIFA 2004 的得分为 3 分，PES3 的得分为 3.5 分。**

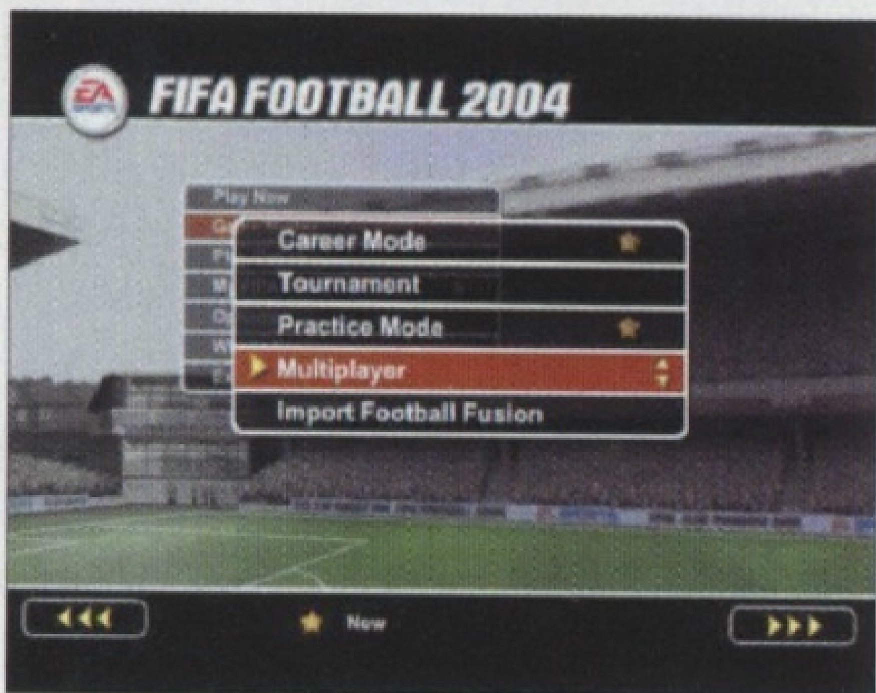
**小结：** 人机对战比赛的总分值为 45 分，FIFA 2004 的得分为 33 分，PES3 的得分为 40.5 分。

PRO EVOLUTION SOCCER 3

# 玩家对战

玩家之间的对战比赛在很大程度上与人机对战相似，其中的一些技术问题已在人机对战部分讨论过，在这一部分就不再重复论述了。

## 1.对连线游戏的支持度（分值：10）



FIFA 2004在升级后支持多种连线方式。

FIFA 2004在升级到1.1版后，支持各种网络对战模式。PES3则不支持连线对战，但支持在一台电脑上使用多个手柄进行的多人游戏模式。很显然，在支持连线对战方面，FIFA 2004有巨大的优势，当然这和PES3是由游戏机移植而来有很大的关系。连线模式可以在很大程度上延长玩家的游戏时间，足球类游戏也不例外。FIFA系列如今是WCG的正式比赛项目，无疑吸引了很多玩家的目光，这使FIFA系列在与实况系列今后的对抗中占得先机。

**本部分 FIFA 2004 的得分为 9 分，PES3 的得分为 3 分。**

## 2.玩家对于对战阵形和套路的运用（分值：5）

一般而言，游戏中电脑的AI无法同人脑对抗，足球游戏也是如此。只要经过刻苦的练习，在最高难度的比赛中也可轻松战胜电脑，但玩家之间的对战情形就大不相同。在这部分中，我们要考察的是在这两款游戏中，玩家是否可以通过选择阵形或进攻套路达到克制对手的目的，有无不可防守之得分方式。

在之前的FIFA版本中经常存在这样那样的"甜点"，在这种位置射门，有非

## FIFA和实况系列历史回顾

对于FIFA系列，PC玩家都比较熟悉了，这里只简单介绍一下它的发展历史。

伴随着1994年美国世界杯的举行，足球开始在美国风行起来。EA SPORTS及时抓住了这一商机，制作了足球游戏“FIFA International Soccer”（后来简称为“FIFA 94”），一个经典的足球系列游戏登场了。1995年，EA SPORTS没有发行FIFA 95，而是在年底直接发行了FIFA 96，这种商业运作在以后的系列游戏中一直延续了下来，以后每到年底，玩家们都会期待下一代FIFA游戏的推出。如今FIFA 2004也来到了我们面前。

对于实况系列，由于主要发行在游戏机上，PC玩家可能了解略少，下面就系统介绍一下。

我们在文中提到的PES3是指Pro Evolution Soccer 3，是KONAMI公司制作的World Soccer Winning Eleven 7（简称WE7）的欧版，而WE系列就是我们俗称的“实况足球”。

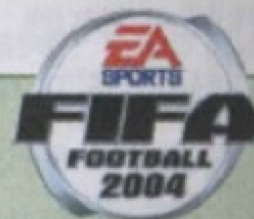
“实况”的第一作便是1996年在PS上推出的World Soccer Winning Eleven，在1997年又接着推出World Soccer Winning Eleven'97，1998年是世界杯年，整个地球似乎都在为了足球而转动，正好日本国家队首次打进了世界杯的决赛圈，KONAMI公司趁热打铁，推出了WE系列的第三作World Soccer Winning Eleven 3 World Cup France '98，然后又在年底推出了加强版World Soccer Winning Eleven 3 Final Ver.，看来厂商都有办法充分利用自己的游戏资源尽量多地赢利，EA也有在一年时间内推出FIFA 98和WorldCup 98两款作品的类似做法。到了1999年9月，World Soccer Winning Eleven 4发售，2000年8月又推出了4代的强化作品World Soccer Winning Eleven 2000 Olympic，2001年实况进入了PS2时代，推出了World Soccer Winning Eleven 5，2002年推出World Soccer Winning Eleven 6，目前最新产品是2004年推出的World Soccer Winning Eleven 7，估计KONAMI会一年推一代产品及加强版，一直继续下去。



常高的成功率。这不止是对抗电脑时有用，在某些代的作品中，下底传中然后中路头球的进球方式，在人人对战中也很难防守。由于FIFA 2004发售时间尚短，目前还没有发现比较明显的“甜点”。在阵形或进攻套路相互克制方面，FIFA 2004的表现完全是空白，对战双方比的基本上是操作的熟练度和所用球队本身的强度。在PES3中基本不存在可以利用的“甜点”，不同类型的球队存在一定的阵形或打法的相克。当然，决定比赛胜负的主要因素，还是操作的熟练度和所用球队本身的强弱。

**本部分FIFA 2004的得分为3分，PES3的得分为4分。**

**小结：** 玩家间比赛的总分值为15分，FIFA 2004的得分为12分，PES3的得分为7分。










# 写在最后

通过上面的对比论述，我们可以计算出这两款游戏的最终得分——FIFA 2004为65.5、PES3为74.5。需要解释一下的是：这个得分并不是平常意义上的对游戏的打分，我们把心目中完美的足球游戏定义为100分，这两款游戏的最终得分只是相对于这个"标准"而言的。

足球作为第一体育运动，它对世界的影响是巨大而持久的。正是因为这个原因，使足球游戏拥有比别的体育模拟游戏更多的玩家；也正是因为现实足球运动的存在，对于足球游戏的品评就不能从"纯游戏"的角度进行。

足球游戏的玩家都有哪些人呢？这个问题虽一时难以完全说得清楚，但是对现实中的足球比赛没有一点兴趣而狂热于足球游戏的人一定是少之又少，所以玩家对足球游戏的品评，在很大程度上会受到现实足球运动的影响。大家在看我们的评比规则时会注意到，其中加入了很多对真实比赛仿真程度的对比，也正是因为这个原因。就这两款游戏而言，PES3的得分略高于FIFA 2004，或者正是因为它和现实社会中的足球比赛更像一些。

为什么PES3会比FIFA 2004更贴近于现实足球比赛呢？原因是多方面的，首先要从游戏的制作理念说起。从我们多年实战的感觉来看，FIFA 2004和PES3在制作理念上可以说存在着根本的差异。作为电脑游戏产品，在它们的内在本质上都是数字化的产物，但是在直观的表现手法上，FIFA 2004则明显保留着数字的痕迹，而PES3则更多地突出经验和直觉的感受。从文化的角度说，西方特别是美国在工业文明的进化中，产生了对于数字的强烈崇拜情结。下面这个笑话不算新，但最能说明问题：

话说罗纳尔多从中场开始带球，连过对方5名球员，以著名的"罗氏花腿"骗过守门员，将皮球轻推入网。正在直播的各国评述员对此作出了不同的反应——巴西评述员发出长达两分半钟的长嚎，120分贝的音量震碎了演播间的玻璃；美国评述员报出了一连串的统计数字：射门时速每小时130公里，从上世纪以来第173个连过5名队员的进球，第986个晃过守门员的进球，巴西球员在西班牙的第11 023个进球，罗纳尔多进球后球队的胜率为87%；日本的评述员充满了期望：罗纳尔多50岁时将加盟日本职业联赛，如果他愿意入日本籍，将代表日本队参加2030年的世界杯预选赛；中国的评述员正兴奋地高喊：观众朋友们，预测胜负，赶快拨打16897168-3。可以多次拨打，大奖等着您！

所以FIFA 2004的制作带上了这样深刻的烙印。比如，很多FIFA 2004的技巧指南一类的文章中都有类似的讲解——"选一个有明显草坪格的场地，带球到距离大禁区差4格的位置，继续按球门方向的同时按下射门键，蓄力到差4格全青时松开射门键，确保人在距离大禁区第3格的位置把球射出。如果力量和位置都掌握好，对电脑以及不会防守远射的对手命中率在90%以上。"在任意球等方面也同样如此，有代表足球线路的轨迹线作参考，弧线球的弧度也能"所见即所得"。当然，这种数字崇拜的优势就是FIFA 2004拥有巨大的资料库，众多的球队球员，几乎可以等同于FIFA年鉴的大批真实数据。

PES3却是秉承了东方人的文化取向，即没有一个明确的数字标准。比如——稍大、略发力、略偏、差不多、将将等正是在讲解PES3中常常会使用到的词汇。同样是角球、任意球，PES3没有任何辅助线可供参考，全凭经验和感觉。虽然有力度条，但是因人、因状态不同，即使同样的力量也会打出完全不相同的线路。

许多人都说PES3中所表现出的球感真实。机械和数字的方式不是不能表达出一种感觉，但是如果用机械和数字的思维方式来探求一种感觉的构成要素，就困难得多了。PES3中能表现出真实的球感，是因为它的制作者知道球感是什么，而FIFA 2004的制作者，即使现在知道了有球感这样一种看不见摸不着的东西，大概也不知道如何去表达吧。

我们上面的评比和评论，可能很多玩家不赞同，这是很正常的。FIFA系列做了这么多年长盛不衰，也必有充足的理由。从纯游戏制作角度来说，FIFA 2004并不比PES3差。那么，将来的足球游戏到底要怎样做呢？我们认为应该是仿真性和娱乐性并重。不论是FIFA还是"实况"，都要坚持自己的长处，学习别人的优点。如此，全天下的足球游戏玩家必定乐开怀矣！



## Gamespot

2003年12月21日



时值Gamespot八周年，我们将以年度最佳最劣专题为庆。在过去12个月里，游戏行业所出现的显著成绩，无论好坏与否，都将收录其中。在接下来的一周里，随着专题的进展，我们将逐日推出不同的部分。从全年评论介绍、特殊成就奖提名与获奖者、名不副实奖提名与"获奖者"、类型奖提名与获奖者、平台奖提名与获奖者、年度最佳提名与获奖者、读者选择奖提名与票选到读者选择奖最终结果共七个部分。尽管按传统，每年Gamespot都会进行类似的评选，但是今年我们做了一些重要的改进，希望能反映出Gamespot作为世界性多平台游戏发布窗口的真实状态来。如你所知，我们已经涵盖了几乎所有的主要游戏平台：PC、XBOX、GameCube、PlayStation 2以及GBA。由于我们的编辑，更重要的是我们的读者们，通常钟爱一种以上的游戏平台，因此我们今年将完全摈弃不同机种上的差异，在特殊成就奖、名不副实奖、类型奖三项中一视同仁，以游戏品质来分辨究竟谁是最佳，或者最差。

## IGN

2003年12月22日



假日！再过不久我就要一路驰往可爱的格林斯博罗，在北卡罗莱纳州过上一个传统的南方圣诞。这两个星期的假日将有别于我的余生，也就是说我的工作日。当然了，我要带上GBA，再和我的表弟在荧荧发光的XBOX前度过相当长的一段时间。毫无疑问，在闲下来的时间里疯狂地打上两个礼拜的游戏，再爽快不过了。自然，靠游戏度日的生活就是一把双刃剑，无论你的工作看起来多么诱人、多么令人羡慕，总有一天它会变成你求生的手段而已。打个比喻，就好象你不得不去念的书，还有你喜欢念的书之间的辨证关系一样。对我来说，这一年的感觉就是如此。在2003年最佳游戏列表上，我怀着以上的心情确立了有幸在列的作品。只有那些我写了评论后还能好好地玩上一阵的游戏，才能在我的心中占据最为重要的地位。只可惜，有些游戏依然无法出现在这个名单上，包括人们翘首以待的《半条命2》和阳春白雪的《鱼叉4》。

## GameSpy

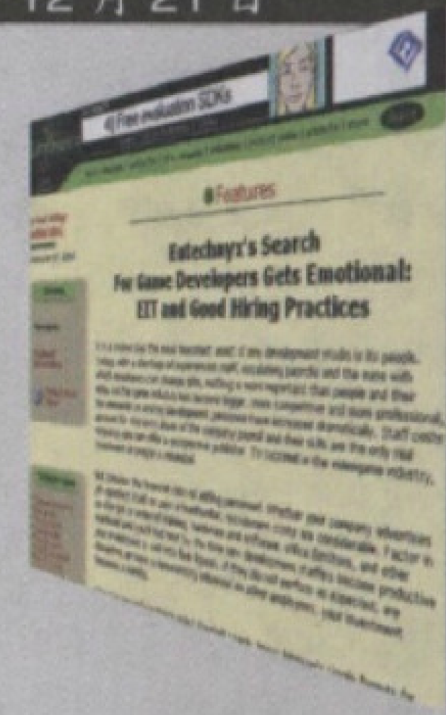
2003年12月22日



自从《星球大战——星系》推出以来，绝地就成了唇枪舌剑的基础。在这款大型多人网络角色扮演游戏中，玩家不能自己选择成为绝地武士，他们只能在游戏中通过普通角色的一系列行为，开启一种叫做"原力感应角色槽"的特殊机制。新的人物栏会取代原先的人物栏，你可以继续扮演原来的角色，也可以选择成为一个新手绝地。至于那些没能打开角色槽的玩家，就只能一直扮演一个角色，甚至无法开小号。由此，对如此开启这一特殊机制，并获得绝地角色槽的讨论就横行网上。而不久之前，不少《星系》服务器上有不止一个玩家成功转职成了绝地武士。尽管这些人一再保持低调，避免SOE和卢卡斯公司在游戏中安插的帝国以及赏金猎手的追杀。他们还是无法逃过我们的采访。在此之前，我们会和游戏制作人哈登·布莱克曼，以及首席系统设计石丹·鲁本费尔德谈谈制造绝地的点滴。

## Gamasutra

2003年12月21日



真理：任何一家游戏开发工作室最为重要的部分就是人。今天，有经验的人员日益短缺、对薪水的胃口越来越大、跳槽的手段越来越容易，人和他们所拥有的技能就更加不可或缺。游戏工业正在变得越来越大，竞争逐渐激烈，也更为职业化，对开发人员得要求也在不断提高。职员花费的只是公司预算金额的一部分，他们的技能才是和开发商讨价还价的资本。想要在游戏业内立住脚跟，对人的投资才是最根本的。然而考虑到增加人员的财政奉贤，你在招聘的时候就要小心谨慎才是。一个简单的公式能够很好地说明对人才需求的基本，这是足球教练吉米·约翰逊针对球员评估时提出的：他们必须聪明，他们必须工作努力，他们必须忠心耿耿。

# PS2发售延期 厂商讳莫如深

■本刊记者 生铁



位于朝阳门外的中青旅创格PS2专卖店大门紧闭，并贴出了告示。

本刊记者在2003年12月得到消息，日本SONY公司大陆版PS2主机及配套软件于该月20日在北京的几家专卖店首发。记者于该日下午准时前往位于鼎好电子商场的连邦软件专卖店，准备对首发进行现场采访。但到达该店后发现店中根本没有PS2的影子。店员告诉记者，前一日得到公司通知，PS2主机今日因故无法到货。记者随即拨通了连邦公司的电话，得到的答复是SONY总部没有发货，至于不发货的原因则不了解。22日记者又致电中青旅创格并走访晶合时代公司，询问PS2延迟出货的相关事宜，得到的答复与连邦如出一辙。中青旅推测PS2主机有可能在元旦期间上市。记者后与SONY公司相关部门取得联系，对方提供了一份200余字的官方声明。声明中称，"由于目前环境尚不适合我们按计划如期发售PlayStation 2电脑娱乐产品"，所以发售时间将不得不延后，并表示"将尽最大努力"使玩家尽早购买到PS2。从记者对SONY总部及数家PS2代理商的采访调查中，感觉PS2延期发售一事中必然另有隐情。另外记者还得到消息，就在原定发售的前一周，北京和上海的几家大型PS2"水货"销售店均被工商机关查封。SONY方面表示对此事不知情。而根据《21世纪经济报道》透露的消息称，PS2拖延上市的根本原因是其产品性质与中国现有政策《关于开展电子游戏经营场所专项治理意见的通知》中禁止生产电子游戏设备的相关条款相抵触。据悉索尼向文化部申请PS2主机进入中国市场时，并没有得到文化部的批准。

目前，大陆PS2代理商包括晶合时代、中青旅创格、烽星电讯、连邦、索华等多家公司。P

## 中日韩海战对抗 中国先拔头筹

■本刊记者 冰河



2003年12月13日，由万向通信公司组织，中韩两国玩家参与的《大海战2》中韩网络对抗赛在北京东环广场正式举行。由3支北京战队联合组成的"中国舰队"不急不躁，在先失两局的不利局面下，连扳3局，获得了最终的胜利。目前，在中日韩3国玩家的连环对抗中，中国玩家暂时领先。

《大海战2》是由万向通信公司运营的一款军事战略对抗内容的网络游戏。由于游戏内容基于近现代海军装备和战术设计，与需要打怪练级的网游不同，因此造就了一批专业型的军事爱好者玩家。在开通了国际服务器之后，网络上要求进行正式国战的呼声越来越高。在征求了3方的意见之后，万向公司组织了这次由中日韩3国玩家共同参与的对战活动。在中韩对抗的过程中，韩国舰队显示了高超的射击技术，依靠良好的侦察和精准的火力，挫败了中国舰队的夹击战术，取得了前两局的胜利。但随后中国舰队改变战术，通过有序的阵形和稳健的战术逐步击沉韩国舰队主力舰，连扳两局。在最后一局的比赛中，中国舰队没有因为韩国舰队迟迟不进入战场的心理战而急躁，而是在研究对方兵力之后出奇兵，用鱼雷取得了良好的开局，最后轻松获胜。据悉，韩方舰队中有海军士官学校的士官生，因此中国舰队的胜利具有特别突出的意义。下一场中日对抗赛截至发稿时尚未进行。万向公司有关负责人表示，鉴于本次比赛的积极意义和良好结果，未来将定期举行3国玩家的海战对抗。他们也会以适当的方式奖励获胜的中国玩家。本刊将继续关注此类良性的网络游戏国际对抗活动。P

## 国内新闻

### 新浪代理《天堂II》定锤

2003年12月16日，新浪于北京举行新闻发布会，正式宣布在中国大陆地区代理网络游戏《天堂II》。新浪首席运营官林欣禾、新浪乐谷执行副总裁杨震、新浪乐谷首席执行顾问裴锡铉出席会议。同时，新浪还宣布与Intel、联想、NVIDIA、联通、长城宽带、PHILIPS、微星等十几家IT知名厂商一起组成"《天堂II》策略联盟"，一同推广《天堂II》。据新浪乐谷执行副总裁杨震说，游戏预计在2004年3月15日前开始中文版内测。

### 全国青少年喜爱的电玩游戏评选活动在京举行


活动请来电视节目主持人李霞为形象大使。

由"我们的文明"的文明主题系列活动组委会、中国青少年社会服务中心、中青网和中国网络娱乐文化中心联合主办的"全国青少年喜爱的电玩游戏评选暨《开心对对碰》新闻发布会"于2003年12月20日在北京中国共青团中央大楼召开。游戏工作委员会及团中央、新闻出版总署、中国网通等部门和公司的领导参加了会议。此次活动主要内容为：从面向国内的100多款网络游戏和各类单机版游戏中，评选出最受玩家喜爱的游戏。活动的报名工作将通过游戏运营商自荐和玩家推荐两种方式进行，并发动社会各界，特别是广大青少年参与评选和投票。评选活动最终将以社会投票累计分数占50%，专家测评分数占50%的比例，计算出各候选游戏的评选总分，并据此评选出"全国青少年喜爱的游戏奖"。《开心对对碰》则是中国网络文化娱乐中心推出的一款交友类社区游戏。

### TOM挺进网络游戏 《雷霆战队》雷霆出击

2003年12月23日，TOM.com互联网事业集团在北京藏酷酒吧举行了《雷霆战队》的新闻发布会，宣布正式开始运营由韩国DragonFly公司制作的大型射击对战类网络游戏《雷霆战队》（Karma）。《雷霆战队》为一款在线第一人称射击游戏（Online FPS Game），游戏整体风格十分接近《半条命-反恐精英》。

### 试图实现的《梦想》



2003年5月，硅谷动力在经过8个月的市场调研和准备后，正式成立网络游戏事业部，从韩国买断游戏源代码和开发引擎，开始开发网络游戏并筹备网络游戏运营。其计划推出的3D网络游戏《梦想》（NetDream）目前已内测，公测时间在2004年1月初。硅谷动力除有该游戏在中国大陆的版权外，还拥有包括游戏引擎、源代码，开发及管理工具在内的研发技术团队。就是说，硅谷动力是国内少数几个掌握3D游戏开发技术、工具和拥有自主知识产权的网络游戏开发公司之一。此外，硅谷动力还推出了以《梦想》为主题的一系列推广活动。

### PC扮演NPC 唯晶科技网络游戏新招




由《天方夜谭》（又名《一千零一夜》）改编的网络游戏《天方夜谭Online》，号称拥有宏大的世界观与丰富的文化色彩。游戏根据原著设定，场景横跨欧亚非3个大陆，历史延绵千余年。在游戏中有中亚大陆的阿拉伯世界，还有地中海、希腊风格的冒险舞台。此外，这款由上海唯晶信息科技（原风雷时代）100%自主研发的游戏，引入了由真人扮演NPC的概念。在游戏中的某些NPC，由公司安排相关人员真人操作。该游戏预计在2004年春季测试。

### 暴雪《冰封王座》全球精英赛选拔



2003年12月20日，奥美电子在中财隆福数码视听广场举办暴雪《冰封王座》全球精英赛新闻发布会。合作方AMW、ATI、ELSA、西部数据均派代表致辞。在发布会的最后，还举行了"反盗版游戏"主题签名活动。奥美市场部经理陈望治与《大众软件》、《北京晚报》、《北京晨报》等主流媒体的代表一起在印有"推广电子竞技，普及正版游戏"的条幅上签名。

## 国外新闻

### GTA的新表现

在Take-Two的年终财务报告中，人们发现有关Rockstar Games在2004年的一则开发计划：公司将要把《侠盗车手》系列搬上GBA平台。遗憾的是，对此Take-Two总裁杰佛里·拉平没有透露更多，游戏的发售日期、名称等均属未知。此外，游戏是否会像前两代以及在GBC平台上那样，以2D俯视视角进行

## 本刊专访iQue神游公司董事长颜维群博士

■本刊记者 同唱野花（苏州报道）



自带有"任天堂制造"色彩的神游机在中国大陆上市以来，低调的宣传态势，独特的行销手段使得坐落在苏州工业园区的iQue神游公司更具神秘的色彩。本刊记者近日前往苏州，对iQue神游公司董事长颜维群博士（以下简称颜）进行了专访。

**大众软件：请你介绍一下创立iQue神游公司的初衷和理念。神游公司是任天堂在中国的分公司吗？为什么iQue设在苏州，而不是在上海、北京、广州或其他大城市？**

颜：iQue神游公司成立于2002年。当时中国科技界的一些老前辈希望我能在中国做一番事业，同时谈到中国发展应用软件的艰苦。于是，由我领导的美国iQue公司和日本任天堂有限公司（Nintendo Ltd.）以美日对等方式投资成立了以电子游戏产品及智能为主的中国神游公司。双方投资包括资金、技术、专利和软件版权等各类资产。其投资力度类似任天堂在北美市场的规模。双方是一种合作方式。有一家我很尊敬的媒体问我："你个人有如此辉煌的履历，为什么要选择到中国从事电子游戏业？"我听了这个问题感慨颇深。其实，我过去在美国，与我一起做电子游戏开发的有许多是美国名校毕业的博士、硕士，电子游戏对他们而言是一门艺术，是一门学问和严肃的产业。二级城市对研发机构来说是一个合适的地方。事实上国外许多研发机构总部和著名游戏企业总部都不设在大城市，原因是：游戏是艺术，需要静态的积累。你需要有某种投入才能做好自己的事业。我的理念是务实就好。这个产业不是一年的事情。

**大众软件：神游机在中国大陆市场上市已有一段时间了，我们非常想知道神游在大陆推广的渠道和情况。SONY宣布在中国大陆市场发布PS2后，iQue是否感到压力？**

颜：iQue神游机目前处于试销阶段。我们的研发持续已将近两年。主要的研发团队来自中美日三方，这三方的人数差不多对等。市场开拓这方面的工作刚刚开始。阻力肯定是有的，我的关注是：怎样把我们对产业的理念带给95%的中国家庭。在这方面，我们受到的阻力很大。事实上电子游戏是一个很好的现代文明娱乐方式。所以，观念的接轨非常重要。关于SONY公司发布PS2的这个问题，我有两个答案：一个是官方的，一个是自己内心的。官方的回答是"一个健康有序的市场必然是多元化的"，我自己内心的想法是"你问的问题，我从来没有想过"。

**大众软件：我们看过神游的游戏海报，任天堂的游戏对中国人来说是否存在一种文化差异？正如你刚才说的，95%的中国家庭对电子游戏持排斥态度。这对你来说是一种挑战。有什么办法接受这样的挑战？**

颜：iQue的意思是超越智慧，体现了你在创造过程中的一种欢愉感。我希望制造出一种容易上手、容易体验，对人的智慧能有所超越、有所提升的游戏。到底哪种游戏对中国人来说比较容易上手，还没有定案。我们现在正在探讨这个市场。我想，就像音乐一样，对于游戏而言，有的人喜欢这种类型，有的人喜欢那种类型。在你开始相信某种娱乐代表着这种娱乐的价值取向之前，需要一个过程，需要时间。我每天都在想这个问题：这个过程要怎么走。第一，是尽量跟日常生活有关的大众媒体建立合作关系。至于电玩方面的专业媒体，我希望它们能给iQue一个机会，不要以极端玩家的视角看我们，而是正视。第二，不要只看游戏的画面来评价游戏的质量，要试玩。我的感觉是，没有玩过游戏的人，他们喜欢的和高端游戏玩家喜欢的游戏不太一样。我对走过这个过程的信心相当大。95%的家庭跟那些爱玩游戏的人谈论的价值观肯定不一样。至于我们将来开发什么样的游戏，目前还处在100%的未知状态。毕竟市场中有好些未知数。我喜欢做未知的市场。我们有信心做好。

**大众软件：目前神游推出了几款任天堂的游戏，下一步计划推出哪些？原创的有哪些？**

颜：我们会有很多游戏推出。这是我们与任天堂作为关系合作企业的好处。我们以对等的方式在资金、版权等方面进行投入，目的就是不断地推出优秀的家庭游戏，把这个产业链做好。当然也不排除与第三方合作开发娱乐软件。无论推出什么样的机种和游戏，我们都要以一个渐进的方式，使中国家庭了解：神游机是一档比你们想象得更高档的游戏机。让每个中国家庭都不会因为家庭间贫富差异而失去选择娱乐的权利，这也是iQue神游公司一直倡导的理念。 P



# 盛大支付拖欠款阻碍传奇之父中国行？

■本刊记者 司马平安（上海报道）

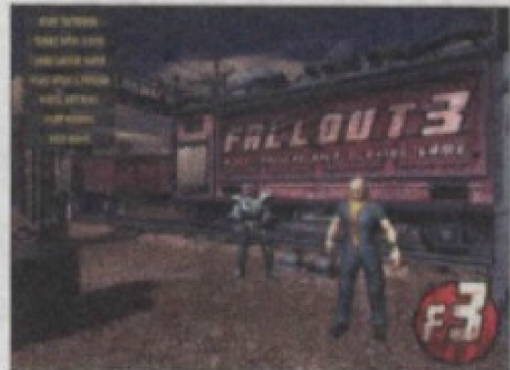
2003年12月18日，这一天本是有《传奇》之父之称的Wemade公司CEO朴瓘镐先生作客上海的日子，与他同来的还应有Wemade的金牌开发团队。他们此行的目的是与光通一起对《传奇3》及传奇系列游戏在中国的发展进行总结，并探讨诸多有关《传奇》未来命运的细节。

然而，在那一天我们既没有见到朴瓘镐先生，也没有见到任何一位开发团队的成员。就在记者们感到失望时，Wemade公司中国办事处首席代表崔淇喆发表公开声明，指出朴瓘镐先生由于有一些紧急事务需与Actoz磋商，因此无法赶到上海。另外，声明中还强调：目前在中国市场运营的《传奇》游戏共有3款，但只有《传奇3》是原版正宗，而且，没有任何因素能阻挡Wemade与光通的合作。

有内部知情人士向记者透露：8月19日，盛大以400万美元与Actoz续约，并承诺归还欠款。朴瓘镐本人对续约一事持有异议，但由于Actoz拥有Wemade公司40%的股份，因此，朴瓘镐不能不考虑Actoz的想法，因此不能来华。另外，Actoz收到盛大归还的部分欠款，但并没有支付给Wemade应得的部分。另有专家分析：盛大欲借助巨额拖欠款，把朴瓘镐留在韩国。作为《传奇》游戏的中国运营商，盛大是狠赚了一笔，胜大总裁陈天桥更是在中国富豪榜上位列上游。但由于发生了运营分成费拖欠一事，盛大最终失去了《传奇3》的中国运营权，而接替它与Wemade合作的正是光通。一旦朴瓘镐现身上海，考虑到其在《传奇》系列游戏玩家和网络游戏产业中的地位，将会对光通运营《传奇3》产生巨大的推动作用，这是盛大不愿意看到的。

也有待商榷。唯一可肯定的是，GBA平台目前已成为不输大型家用主机的游戏平台，其作品高超的游戏性已远远弥补了机能上的不足。一向为人们青睐的《侠盗车手》系列同样也会在GBA上回归游戏性的原有品质。

## 《异尘余生3》截图浮出水面 开发小组物是人非






Interplay宣布关闭黑岛工作室对角色扮演游戏玩家来说是一种伤害的话，那么在玩家站点"变种人不得进入"上放出的《异尘余生3》截图无异于在伤口上撒盐。这些截图本来是黑岛给Interplay用作官方宣传的，其中一张为地下避难所，一张为《异尘余生3》地表世界一景。而最让人触景伤情的是主菜单截图，可明显地看到其中有"协同作战"的选项。发布新闻的GameSpot很快得到来自Interplay的通知，由于这是一款并没有被官方正式公布的游戏，因此截图不允许被刊载在GameSpot主页上。

## 资料片永远不死

尽管在中国大陆惨淡经营，可索尼在线的《无尽的任务》在海外地区却红火得叫人难以想象。《无尽的任务》新的资料片《不和之门》将在2004年的2月推出，除了再度加强游戏各种效果外，还新增了100多种AA技能、20个新地区、20个新的NPC模型，以及一种新职业狂斗士。资料片的故事背景建立在新大陆Taelosia的发现上，远离诺拉斯的这块大陆上发现了不少史前神器，而玩家最终要做的就是阻止世界落入不和之力的掌控。该游戏的零售版还会附赠一件虚拟魔法物品。



## 公爵今年不出席

很遗憾，3D Realms的射击名牌至少不会在2004年第四季度前推出。当游戏被定名为《永远的毁灭公爵》时，大多数玩家没有意识到这实际上是告诉了我们游戏的开发时间。





"我们希望达拉斯的开发小组能完成这一项目。"Take-Two总裁杰佛里·拉平这样说。虽然Take-Two花了1200万美元争取到游戏的发行权，但游戏开发完全是由3D Realms自己融资的，因此作品的最后发售期掌握在他们手里。那么他们认为什么时候可让我们的"公爵"上市呢？"当它完成的时候。"

## 人物与言论

"新西兰电影分级委员会能忍受人类在电影里挖出成千上万兽人的内脏，但却无法忍受人类在游戏里杀掉自己的同类……"

——对新西兰第一次禁发游戏Manhunt，GameSpot如是评论。

"假如Interplay管理层打算关闭它最有价值的部门，或是放弃最难以估量的资产，那么公司是会作出声明的。"

——Interplay声称黑岛关闭只是谣言，并对此事表明自己的态度。

## 数字

**10000**：中国首例控告网络游戏运营商的玩家李宏晨，因在《红月》中花费10000元人民币获得的虚拟物品被盗，而向北京市朝阳区人民法院提起诉讼，状告亚联游戏。

**5000对400000**：来自Californian.com的消息，根据阿卡迪亚研究公司的统计，N-Gage在北美的销量只有5000台不到。这个数字和诺基亚官方公布的400000台形成了鲜明的对比。

**150万**：格拉斯哥游戏设计师马克·加拉哥尔日前提出诉讼，要求苏格兰游戏开发商Rockstar北方分部赔偿其150万英镑。据他声称，《侠盗车手》剽窃的是他在1993年前往Rockstar应聘时演示给公司人员看的自制游戏《罪恶公司》。

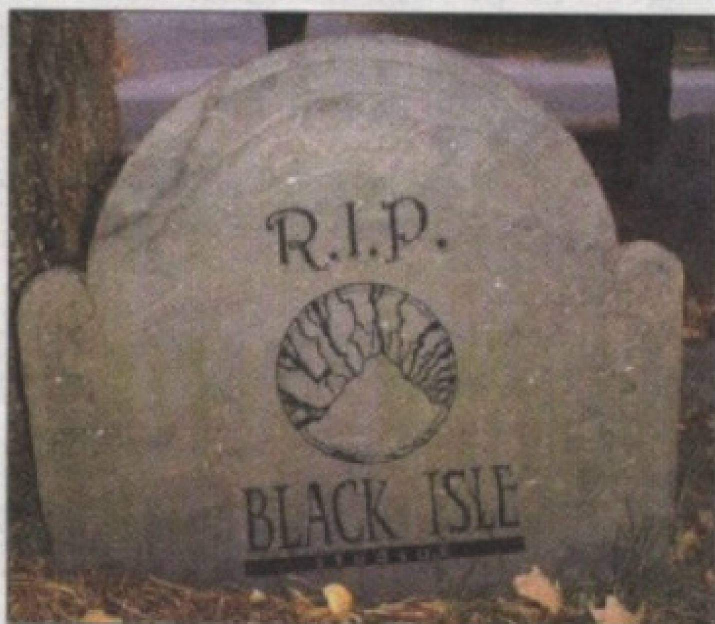
# 并非白色的圣诞节

■本刊记者 古留根尾·我我神

2003年12月8日，Interplay终于对折磨了5年的黑岛下了最后一刀。自从1998年在一个不甚恰当的时机创办以来，黑岛工作室就一直在人才流失和资金缩减中度日。被硬派角色扮演玩家奉若神明的那一款款作品：《异尘余生》、《异域镇魂曲》、《博德之门》，都不是由同一个天才的大脑构思出来的。出色的设计师在替团体创下了一个奇迹之后，过不了多久就由于各种客观原因被扫地出门，这几乎成了他们的传统。假如你知道，《异尘余生3》的计划是因为Interplay掏不出雇佣程序员、动画师和一名设计师的钱而被取消的，你会作何感想？

黑岛工作室的关闭并不意味着硬派角色扮演游戏的寿终正寝。将会有很多人试图做出超越前辈们的作品，也会有很多人在抱着崇敬的心情借助黑岛打下的基石步步攀登。因此，在网络上掀起的一股股愤怒、悲哀或不满之情，只是单纯的玩家们表达惋惜的一种方式而已。从今天开始我们将不再拥有黑岛，不再拥有那些设计出高质量作品的大脑。尽管我们知道这一切总有一天会被别的什么取代。

在新旧交替的年关说坏消息并不是什么好习惯，但和以往为各大公司带来年收入90%的假期档相比，如今的节日气氛越来越淡，更多的是无奈的挣扎和一些斤斤计较的绯闻事件。作为一家游戏制作公司，暴雪自然不愿意总是给人以不守信用的印象，然而他们对游戏什么时候才能上市的评估确实有着致命的问题。在圣诞节来临前两天，美国方面万般无奈地宣布，《魔兽世界》的Beta版测试不得不推迟到2004年初。理由是："我们正在辛苦地测试Alpha版本。"此外，官方发言还给出了这样的告慰："与其在特定的日子里勉强发布一个不完整的产品，我们宁可选择推迟日期完善游戏。"听上去耳熟吗？




这样的声明让我想起《半条命2》被指责为开发进度迟缓的事情。假如制作者当真要瞒天过海，拿一段预渲染的CG谎称游戏进度已到了80%，我们可能也没辙。也就是说在开发承诺上，玩家和厂商之间毫无透明性可言，听起来就好像无良政客和众多可怜的选举人之间的关系一样。

相比之下，还不能算成熟的国内市场更加不太平。新闻出版总署、信息产业部等5部委发出通知，将网络游戏出版中私自架设服务器、非法制作销售程序卡等行为列为扫黄打非的对象。由此开始，私服、外挂



等正式受到国家明令禁止，假如它想要继续存在，就不得不转入地下。联系起以往主流舆论对游戏产业的态度，这种转变着实令人有些哭笑不得。尽管有这样的规定和那样的协会，游戏业还不能说已到了能严谨立足的地步。就在最近，中国首例玩家状告网络游戏运营商的诉讼案，以原告胜诉结束。24岁的李宏晨，因为在《红月》中花费1万人民币获得的虚拟物品被黑客盗走而和运营公司北极冰打起了官司。最后的结果，出人意料的是玩家胜诉。尽管北极冰还要进行上诉，最后的胜负结果仍不得而知；尽管我们国家的法律并非案例制，本案不可能作为日后所有和厂商发生纠纷的玩家的杀手锏，但至少人们心里都有了一个底。至少他们能明白，假如拨打客服电话不能将问题顺利解决，也大可不必杀上公司堵门、砸凳子、抄家伙动手，好像以前。



与此同时，最近出现的一系列新作都凸显出游戏平台差异逐渐溶解的趋势。从之前的《波斯王子——时之砂》到《武装与危险》、《超越善恶》、《凯恩的遗产》……游戏制作真的能从家用平台同类中吸取经验倒也是好事，只不过别丢弃了自己的创意。P

**2003年12月到2004年2月大陆电脑游戏新产品预发售表**

| 发售日期 | 产品名称 | 游戏类型 | 价格（元） | 容量（CD） |
|---|---|---|---|---|
| | | UBI | | |
| 2003年12月 | 使命的召唤 | FPS | 69 | 2 |
| 2003年12月 | 波斯王子——时间之沙 | 动作 | 69 | 2 |
| 2004年1月4日 | 锁定 | 模拟 | 69 | 1 |
| 2004年1月4日 | 代号十三 | FPS | 69 | 4 |
| 2004年2月4日 | 现代侦缉实录 | 冒险 | 69 | 3 |
| 2004年2月4日 | 远景 | FPS | 69 | 2 |
| 2004年2月4日 | 无尽的任务之王 | RTS | 69 | 1 |
| 2004年2月4日 | 超越善恶 | 冒险 | 69 | 3 |
| | | 怡采科技 | | |
| 2003年12月 | 家园2 | RTS | 68 | 1 |
| 2003年12月 | 绿巨人 | 动作 | 68 | 1 |
| 2003年12月 | 地球时代——征服的艺术 | RTS | 38 | 1 |



# 中国玩家惹了谁

■上海 叶伟

中国的电视游戏玩家活得并非如人们所看到的那么滋润。

当然，我指的是那些真正的铁杆玩家。

打从很早开始，中国大陆最盼望国外主机正式驾临的，就是这些玩家；为此不惜省吃俭用，用从牙缝里省下的银子去买水货、正版并希冀以此感化海外大鳄，也是这些玩家。在杂志上呼吁正版的是他们，在生活中对抗舆论的也是他们，他们让很多人活得非常滋润，但自己却始终弯着腰抬不起头来。

现在局势似乎有点改观，因为索尼来了，任天堂也借着神游来了，看上去他们多少总应该有点吐气的机会了，但可惜只是一场空欢喜。

· · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

iQUE对主机的选择，以及公开或者半公开表示，都明白无误地传达着这样一个信息：我们的产品不是针对国内现有玩家的，我们的目标是其他那些“有发展潜力的”95%的非玩家。

索尼这里的答案同样不言而喻：如此的定价，首发时主动邀请的媒体，以至逐步展开的公关活动，这些都在清清楚楚地告诉着众人——我们所需要的不是玩家，我们需要的也是“其他的95%”。

简简单单的一句95%，就轻松地将这些真正的玩家拒之门外。

中国的玩家惹了谁？或者说，究竟是什么把他们放到了这样一个位置上？

· · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

要回答这个问题，首先要明白一个问题：索尼也好，任天堂也好，神游也好，他们发售大陆版主机究竟有怎样的目的？他们又能得到怎样的好处？中国现有的这些玩家与他们的目的和利益，究竟发生了一些怎样的冲突？

· · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

先看看索尼。

说靠PS2赚钱是索尼的第一目的，这看上去并不十分确切。因为按照目前PS2的生产成本和在国内的流通渠道，即便大陆版卖到水货的价钱，硬件上索尼仍然有着丰厚的利润收入。谁都知道国内实际的消费能力和目前玩家的承受力，国内PC单机游戏市场的经历都表明，通过玩家的支持，至少可保证一定甚至是相当的利润率。

通过定义一个全世界最高价格来保证自己不会亏本的理论显然站不住脚。那么它为什么不愿意针对现有的玩家层进行销售呢？

因为索尼需要的是一个稳定而持久的市场，一个健康的市场，这样才能保证自己能源源不断地从中攫取利润。

中国玩家的最大问题，是以他们目前的能力无法供起一个庞大的市场链。一个健康的市场是应当能保证自身循环往复、自动发展更新的，但即便是在现有玩家的大力支持下，这个市场也难以形成。

仍然以PC的单机游戏代理发行来看，国内最高的正版销量也就在20万左右，按照正常的折扣比、批发价格、版税等来计算，这款游戏给代理公司提供的最终盈利通常不会超过300万。

在上千万台PC装机量的前提下，代理一款游戏最理想的状态也只能得到这些利润。那么就算电视游戏玩家购买正版的比例再高，就算大陆PS2能兼容日版行货，索尼的理想收益也难以达到起码的要求——就算是勉强达到了，它也只能依靠汉化代理而不是原创软件为生。因为目前任何一个PS2大作的开发成本基本都在600万美元以上，从玩家手里得到的，根本无法重新投入到继续给玩家开发上去。

但是，国际三大游戏市场又有哪个是单靠本地化别人的东西就能发展起来的呢？所以，如果把目光盯在现有的玩家身上，索尼根本就不必进入中国。

· · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

既然不能执著于玩家，就必须寻找新的市场。

虽然理念相同，但对于新市场的理解，索尼与神游显然看法相左。

从索尼目前的市场行为来看，如果它不是过于天真，就是完全没有打算真正在中国发展。

对于水货和盗版市场的冲击，随便谁都可以看出是无法长久的。中国的香港地区和台湾省，那里的消费者收入和文化程度不可谓不高、打击力度不可谓不大，但即便这样在那里都保持着70%以上的水货和盗版，在中国大陆又怎么可能凭借索尼一家之力、靠封几家店就把它完全禁止了呢？而且就算是打盗防水卓有成效的话，那由此出现的软件空间靠什么来弥补？就靠《捉猴》与ICO，或者每个月恩赐的3款中文游戏么？

索尼其实非常明白目前存在的问题。那就是这些玩家根本就不能被称作所谓的“市场”，现成的游戏市场在这里是不存在的。

那么潜在的市场、那些大家都想争取的95%的非玩家又在哪里呢？

对于这个问题，索尼看起来恐怕自己也并不清楚。它所制定的软件价格与发布的数量及种类相互矛盾，这既让玩家心寒，也丝毫提不起非玩家的兴趣。

所以，我倾向于认为，索尼对大陆市场的态度并不认真，目前所做的充其量也只是些表面文章而已。中国市场当然必须要进来，因为这是一个具有象征意义的举动，但索尼未必真的想来做点什么——哪怕它已开始投资扶植国内的一些制作组。

对于大陆市场，索尼并没有肩负什么使命，所以它现在忽视所有的东西。从这个角度来说，中国的玩家并没有惹着它什么，只是它根本就不予考虑。

神游的想法会不一样吗？

*(未完待续)*

# 2004年最值得期待的20款PC游戏

■策划 本刊编辑部

■执笔 麦克风、失落的孤羊、苹果熟了、Safer、Lee、Duki、拒绝束缚的春饼

过去的一年，是游戏史上值得怀念的一年。2003年11月中旬，国家体育总局批准电子竞技成为我国正式开展的第99个体育项目，其下属的电子竞技协会成为与足协、乒协等并列的第99个国字头体育协会。这些都是具有非凡意义的事情，而游戏本身则迈向了全面市场化的阶段，2004年将是加速这一过程的关键时期。

迎合电子竞技的热潮，CS和《战地1942》之类的游戏将再创高峰，没准儿你的同桌就成了国家队的选手。网络游戏的分化将是2004年度最热的话题，《孔雀王》的猝死不过是一个开端，奄奄一息的《魔剑》也不值得同情，《魔兽世界》会给国内正在营运的网络游戏带来多大的冲击，这倒是个有意思的焦点。自我标榜为863计划之一的网络游戏国产化相信也会有些许成就，更多的资金流入网络游戏业同样是预料中的事。

单机方面，RPG退潮是可以预期的，2003年就已初现端倪。不思进取的RPG已让人提不起多少兴趣，而国产RPG则一直逃不出武侠的窠臼。动作游戏及动作冒险游戏将会成为占市场最大份额的赢家，人们的游戏心理愈发简单，没有人愿意玩深奥的东西，这些简单明了而又刺激爽快的游戏当然是大家追捧的对象。当然，电影与游戏将更紧密地结合，成为游戏业旱涝保收的主渠道之一，反过来又推动了游戏向更大众化的方向迈进。

那么展望2004，我们能期待的佳作会有哪些呢？

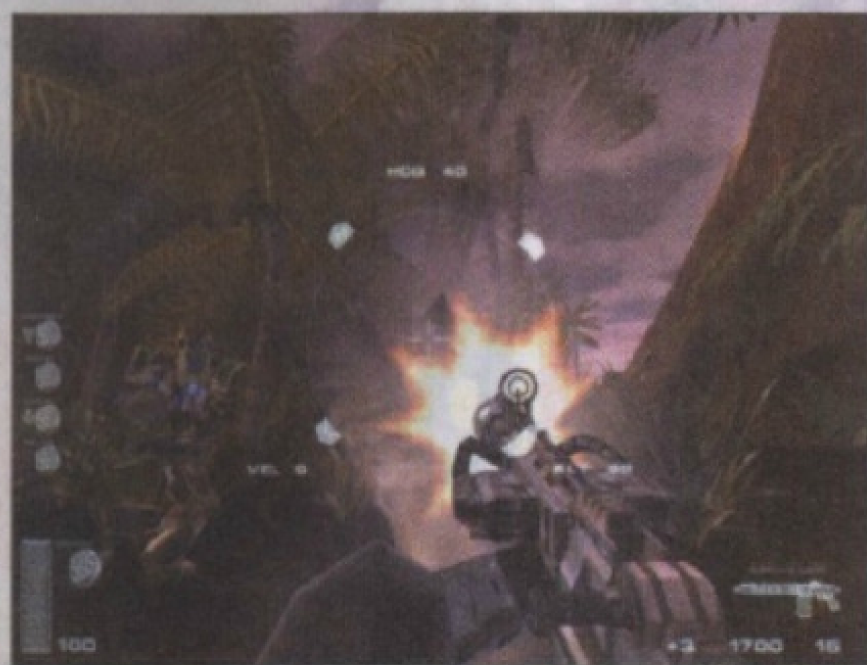
# 恶种
# Breed





《光晕》在XBOX上风光无限，类似作品自然应运而生，《恶种》便是其中比较受关注的一个，游戏从故事到玩法各方面都在效仿《光晕》。前往保卫殖民地归来的远征队发现名为"异种"的外星人声东击西，已经袭击了地球，我们必须以远征队的旗舰"达尔文"号为基地，为解救人类而努力。

2003年早些时候游戏的第一个试玩版就已经出现，它展示了一个庞大的岛屿，从远处看还算不错。我们率领一小队由步兵、狙击手、机枪手等组成的队伍来完成任务，可以给队员下达一些命令，也可以直接切换控制不同的队员。他们携带不同的武器可以发挥不同的作用，例如经常需要控制狙击手来干掉高塔上和车辆上操纵机枪、炮台的外星人以打开道路。我们可以在庞大的岛屿上随便转悠，游戏只给出了目标，至于要走哪条线路就是我们的自由了。游戏中也有很多交通工具可以驾驶，也可以操纵炮台来轰掉防卫塔。



在2003年年底推出的试玩版中，我们可以驾驶一艘登陆船从位于太空中的"达尔文"号上出发飞往地球，我们需要先解决岛屿上空的外星战机和岛上的导弹防御设施后才能登陆。驾驶飞船的战斗有些类似模拟飞行游戏，只是操纵颇为别扭，不过离正式版推出还有几个月，有足够时间供设计者来改进。

联网方面自然也是游戏的重点，游戏支持局域网的合作模式和互联网的对战模式。基本上游戏就是在效仿《光晕》，不过单人任务中控制一支由不同兵种组成的队伍而且还可自由切换控制的队员，这点跟《光晕》并不一样——在《光晕》里主要都是靠自己，而且有时还得为队友AI的不足而感到恼火。另外，《恶种》中完成任务没有固定的路线也会带来更多变化。



**本季模仿秀冠军**

■类型：第一人称射击
■制作：Brat Designs
■发行：CDV
■上市日期：2004年03月14日
■期待度：★★★☆
■神秘度：☆
■创新度：☆

# 雷神之锤IV
# QuakeIV



目前，该游戏除最初发布《雷神之锤IV》（Quake IV）计划时公开了一张概念设计图片外，再未公布过任何有关资料。虽然在网上可以找到N张游戏壁纸以及两段预览动画，但已经由官方证实均为玩家制作，非Raven Software所为……





**跳票冠军 & 最神秘大作**

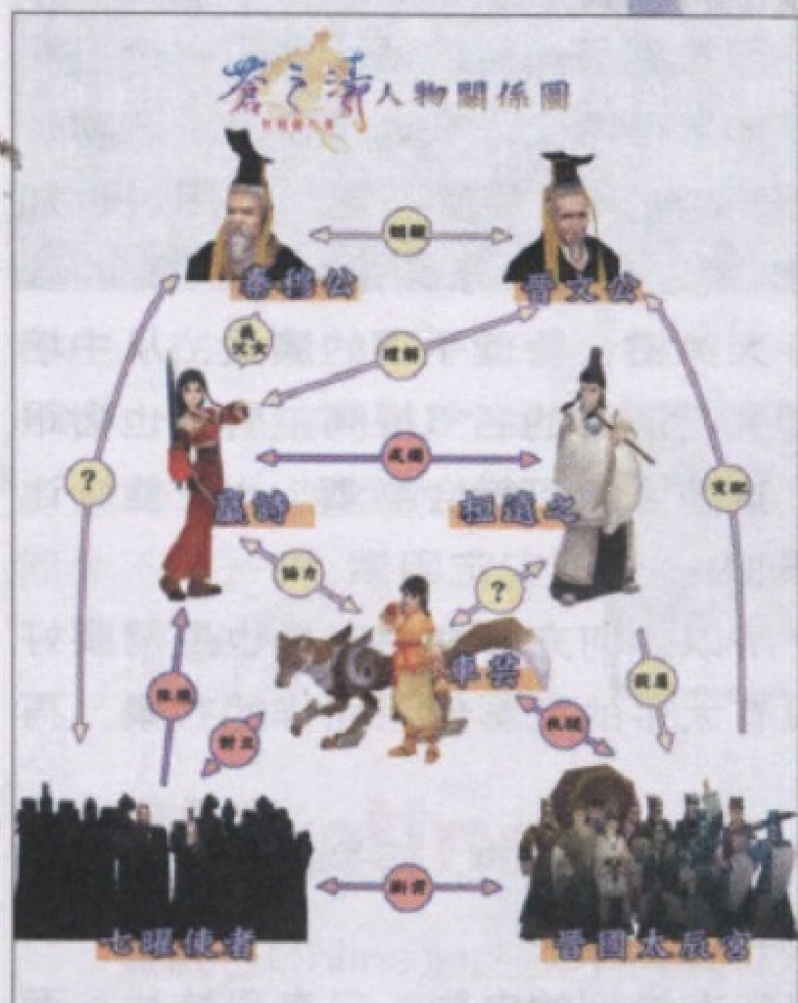
■类型：第一人称射击
■制作：Raven Software/id Software
■发行：Activision
■上市日期：未知
■期待度：★★★★☆
■神秘度：★★★★★
■创新度：未知



# 轩辕剑外传——苍之涛

一提到《轩辕剑》，玩家第一个念头就会想到机关术、墨家文化……这些浸透了中华五千年文化气息的词汇，令炎黄子孙们倍感亲切。中国人总爱说“越是民族的，越是世界的”，虽然DOMO小组还没有凭借《轩辕剑》系列走向世界，不过他们的《仙剑奇侠传》和《轩辕剑》系列在海峡两岸玩家心目中已成为不朽的丰碑。

“故国三千里，深宫二十年。一声何满子，双泪落君前。”这首诗所倾诉的正是公元383年“五胡乱中华”之时国家残破、人民流离失所的悲怆。本次的《苍之涛》颠覆历史原貌，把淝水之战的结局描述为苻坚的后秦击败了谢安的西晋，中国重归一统。与此同时，这场战役也同一千年前春秋时期的秦晋之战产生了时空上的奇妙交错，从而把使用神奇“木甲术”的少女车芸、寻找失落之“夏后祭器”的姑娘嬴诗、保护车芸以及“五岳结界”的白衣祭司桓远之3人推到了决定天下命运的乱世中。这3人同神秘的七曜使者围绕争夺神秘的上古神器“太一之轮”，展开了波澜壮阔的故事情节。而谈到让人心神向往的“太一之轮”更是一件上古神器，无论是秦穆公还是晋文公，都企图将其归为己有，以借其神奇的力量达到自己的目的。




在最新的画面中，我们看到这神秘的七曜使者酷似《指环王》中的戒灵，只一靠近便令人感到一阵寒意，这7人个个实力强劲，堪称均可与太辰宫九龙子祭司匹敌。这太辰宫九龙子祭司曾运用法术，在城濮一战中一举击败了当时天下无敌的荆楚大军，替晋国夺得天下霸权，从此名震九州。而七曜使者却将其辛苦设下的五岳结界一一破除，其实力绝不可小视。没有人知道他们的背景和来历，更不知道他们目的何在，只是这7个神秘之人到底是敌是友？会不会为难小车芸？车芸虽有木甲之术在身，但能否面对太辰宫诸祭司、面对神秘的七曜使者毫无惧色？天下何时可得安宁？这些问题实在让人忧心，相信诸位看官和笔者一样，只希望能早日到游戏中一探究竟。





**开发小组简介：**

“多魔（DOMO）”小组在中文游戏界的地位可以用神话来形容，“DOMO”一词来源于日语发音，意思是谢谢。根据大宇著名游戏制作人，号称“蔡大魔头”的蔡明宏介绍，这个团队的组成非常特殊：有画家、音乐家、编剧和计算机高手。小组成员平均年龄约25岁左右，男女比例约3:1，目前领军的是29岁的郭炳宏。

**制作公司大事记：**

大宇公司可谓是中国游戏业界的翘楚，公司全称“大宇资讯股份有限公司”，成立于1988年4月27日，总经理李永进。代表游戏作品：《轩辕剑》系列、《仙剑奇侠传》系列、《大富翁》系列、《天使帝国》系列等。

**《轩辕剑》系列RPG简史：**

1990年10月13日，中国第一款以中华古代奇幻文化为背景的RPG游戏《轩辕剑》诞生，开本土化中文游戏之先河。

1994年2月8日，《轩辕剑贰》诞生，炼妖壶这一历代《轩辕剑》的重要道具随之登场。

1995年1月6日，《轩辕剑外传——枫之舞》诞生，这款游戏大行于天下，成为当年中文游戏代名词。当时初创刊的《大众软件》曾有专文介绍其攻略。

1999年12月4日，《轩辕剑叁——云和山的彼端》诞生。

2000年12月2日，《轩辕剑叁外传——天之痕》诞生。

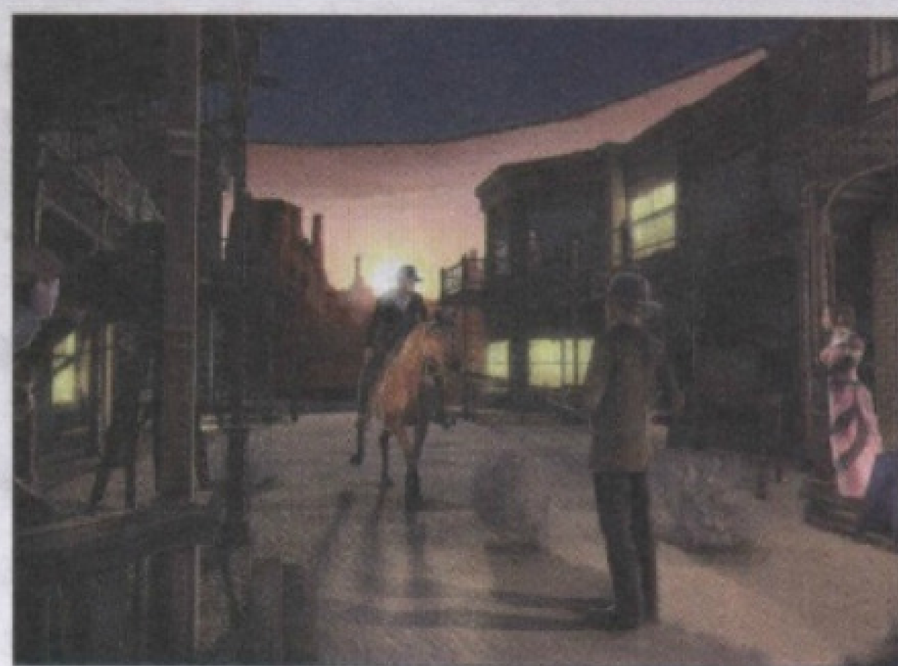
2002年8月4日，《轩辕剑肆》诞生，《轩辕剑》系列游戏正式走上3D化道路。

**本年度最具中国文化内涵的游戏**

■类型：角色扮演
■制作：大宇资讯
■发行：寰宇之星
■上市日期：2004年02月
■期待度：★★★★
■神秘度：★★★
■创新度：★★☆

# 电影
# The Movies



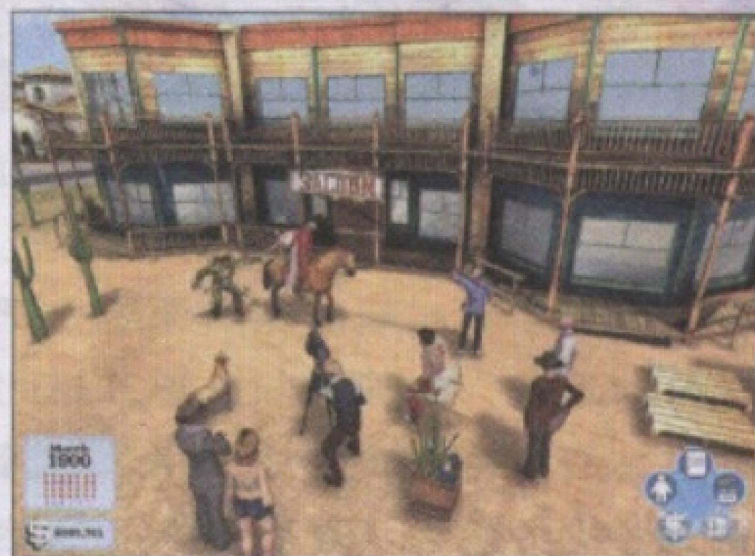


秉承牛蛙的风格，Lionhead的游戏总是充满奇思妙想，虽然算不上最好，但却是最特别的，这款《电影》也是个很有意思的作品。

**公司简介：**

Lionhead Studios是天才Peter Molyneux率领原牛蛙主要成员建立的，当年牛蛙的作品总是因为充满新奇的创意和独特的幽默感而深受玩家喜爱，像《主题公园》、《主题医院》等模拟经营类游戏（牛蛙当年甚至还试图开发一个《主题监狱》，可惜后来未能实现），还有像让玩家扮演邪恶的地下城主，依靠各种怪物来对付寻宝的人类英雄的《地下城守护者》，让玩家扮演上帝的奇特即时战略游戏《上帝也疯狂》系列等，英国首相布莱尔曾将牛蛙的游戏誉为国家级精品。Lionhead也继承了这种风格，他们的《黑与白》令游戏评论家们惊叹不已，如今正在开发的几款游戏也同样倍受瞩目。

我们将在这款经营游戏中担任一位制片人，一个工作室的大管家。制作电影的过程并不复杂，搭建布景，放置各种道具，然后选择电影的类型，安排作家写剧本，再选择导演和合适的演员，电影就开拍了。我们不需要去管具体的拍摄，但仍需操心各个方面以保证电影获得票房和评论两方面的成功。



游戏从1900年开始，到2010年结束，从默片时代一直发展到现代。要想让工作室拍摄的电影持续取得成功，我们必须不断调整影片的风格以适应不同年代观众的口味。我们通过一种特殊方式影响电影的风格，在查看具体的影片拍摄过程时，根据这一幕情节的类型，会出现一个对应的滚动条。例如两个人打架，将调整暴力程度的滚动条拉到一侧，他们可能只会轻描淡写地挥拳，而拉到另一侧的话，其中一个可能就会把对方掐死，丢在地上还要再加上一脚。而如果是两个人在谈情说爱，滚动条就是调整亲密的程度，从含情脉脉地对视，到干柴烈火的儿童不宜。不用说也知道，在银幕上出现接吻都会引起争议的年代拍出太过头的片子会是什么下场。

要让电影票房取得成功，影星的号召力是一大关键，管理手下的演员，从中培养出电影巨星，也是很重要的一个方面。众所周知，演员的名气提高，脾气也会跟着提高，带来的负面因素也会令我们大为头痛，这些宝贝可能会酗酒，也可能会让全体工作人员在片场苦等，或是闹着要加薪，他们是可能导致影片制作费用超出预期的一大不安定因素。

跟所有经营游戏一样，在早期的时候经费很紧张，而搭建布景需要花费很多钱，所以如何充分利用布景也是需要好好考虑的，最好是让它能再用于拍摄其他影片，当然如果一味省钱也不是好事，如果有太多的电影使用同样的布景，再笨的观众也会瞧出来，那时候就惨了。

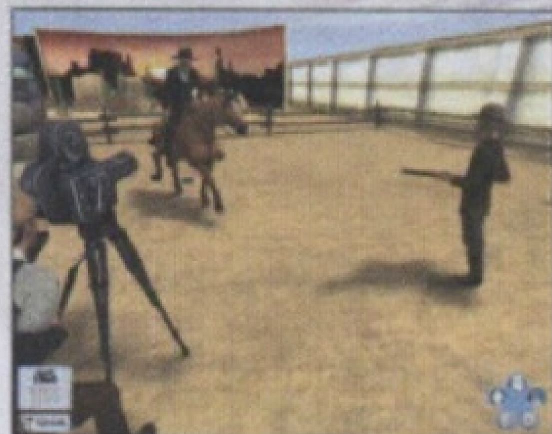
游戏还有一样很有趣的功能，就是允许玩家把拍摄的电影——当然，不是90分钟或更长时间的，而是比较短的迷你电影——输出，加入自己的音乐音效和对白，展示给朋友们观看。

能在游戏中体验一下拍电影的感觉自然是很新奇的，不过开始时我们并不能涉足所有类型的电影，只有恐怖片、西部片等少数几种。游戏采用开放式设计，更多类型的电影将会在游戏推出后以附加内容的形式提供，也会支持玩家自制Mod。









**最有新意的模拟经营游戏**

■类型：模拟经营
■制作：Lionhead Studios
■发行：Activision
■上市日期：2004年06月14日

■期待度：★★★★☆
■神秘度：★★★
■创新度：★★★★☆

# 猎手——湮没之地

# S.T.A.L.K.E.R. : Oblivion Lost



这是一款NVIDIA重点支持的游戏，当你了解它之后就会知道为什么。事实上它很可能是2004年最值得关注的游戏之一，不输给DoomⅢ或《半条命2》这样的超级大作。

2026年，切尔诺贝利核电站发生泄漏，核电站周围的数十平方公里成了“死亡地带”。尽管如此，却有不少人趋之若鹜，他们就是寻宝的猎手，我们所扮演的就是其中一名新手。猎手的目标是在这个区域寻找有研究价值的物品，好高价卖到黑市供研究人员分析，查找隐藏在事件背后的秘密。游戏首先让人注意到的是那庞大却细节丰富的室外场景，特别是逼真的天空和光线。游戏基于该公司自己的X-Ray引擎，可以实现每帧200万个多边形，这保证了物体足够细致。同时还支持日夜变化等逼真的天气效果，支持真实的物理和碰撞效果。

游戏在FPS中融入了角色扮演和那种“幸存者”模式恐怖游戏的元素。游戏中我们要面对可怕的怪物、凶险的环境、竞争对手和政府军，还得经受疲劳和饥饿的考验，长时间运动，特别是身上携带的物品重量超过上限时，角色很快就会因为疲惫不堪而倒下。而饥饿就更是必须随时注意的问题，角色必须猎捕动物来维持生存，但这有风险，如果这些动物受到过辐射，角色很可能因此被感染。游戏中还有其他猎手、地下商人、研究人员等众多NPC，他们都有自己的行为规范，会根据自己的判断对玩家的行动做出不同反应。当赚到比较多的钱之后，可以购买更好的武器、更好的防护衣和更好的设备，使我们可以到一些原先无法进入的区域探索。如果钱够多，我们甚至可以买辆车来代步——游戏中有不少交通工具可供驾驶，包括直升飞机。在整个区域内存在一些地下营地和废弃的城市与村庄，在探索过程中我们会逐渐了解到一些线索，慢慢揭开整个故事真相。根据我们行动的情况，故事的发展也不完全一样，最终结局有8个之多，每一次游戏的情况都会不太一样。

**公司简介：**

近年来我们越来越多地看到了前苏联加盟共和国和东欧国家的游戏，同样拥有悠久的历史，他们拥有独特的风格和初生牛犊般的新鲜活力，给游戏界带来新的气象，不会如其他地区的开发商一样陷入一种模式化的困境。这家乌克兰公司开发的《征服美洲》就是一个很特别的即时战略游戏，其他如《哥萨克——欧洲战争》等游戏也颇具特色。不过总体说来，还是没有一款真正一流的作品，也许这次的《猎手——湮没之地》会让大家牢牢记住他们。

**最具劫后余生色彩的FPS**

■类型：第一人称射击
■制作：GSC Game World
■发行：THQ
■上市日期：2004年09月14日
■期待度：★★★★★
■神秘度：★★★★
■创新度：★★★★☆

# 傲世Online

《傲世Online》区别于一般3D MMORPG是在于其所独具的策略（Strategy）成份，因此，我们也可以称其为3D MMOSRPG。游戏最大的特点就是在融合了传统网游和即时战略优点的基础上，强化了团队配合的概念，比较突出的就是“阵型”系统的引入，所谓双拳难敌四手，再强的玩家单打独斗也难以抵抗阵型的威力。



在游戏中，玩家的年龄可是很重要的，玩家的各种能力将根据年龄的增长而不同的变化。玩家的属性会分为基本属性和技能属性，除了升级所带来的影响外，在不同年龄段的玩家这两种属性也会出现增长速度的变化和特定的年龄任务。而且到了老年时期的时候，可是有机会通过某个特殊的年龄任务成为仙人的哦，一朝成仙后，呵呵，各项技能和属性就不可同日而语了。

游戏中还有一个很搞笑的恶作剧系统“打昏”功能，在多数网游里，PK都是有惩罚制度的，可是有些时候，遇到某个人，你是不是还是想用手掌“亲吻”他的脸颊呢？在《傲世Online》里，玩家可以通过PK系统，把对方“打昏”，这时对方将陷入“休眠”状态，把他往肩上一扛，找个BOSS脚下一扔，嘿嘿，当他清醒过来的时候，恐怕……

《傲世Online》除了上面提到的这些特点外，还有不少亮点，像新颖的水战设定、多人强势魔法系统、司机系统以及座骑系统等，等玩家全面见识过成仙得道了，岂有不“傲世”之理？

**实现乱世英雄梦的最佳场所**

■类型：大型多人在线
■制作：目标软件
■发行：连邦软件
■上市日期：2004年春
■期待度：★★★★
■神秘度：★★
■创新度：★★☆

# 半条命2
# Half-Life 2



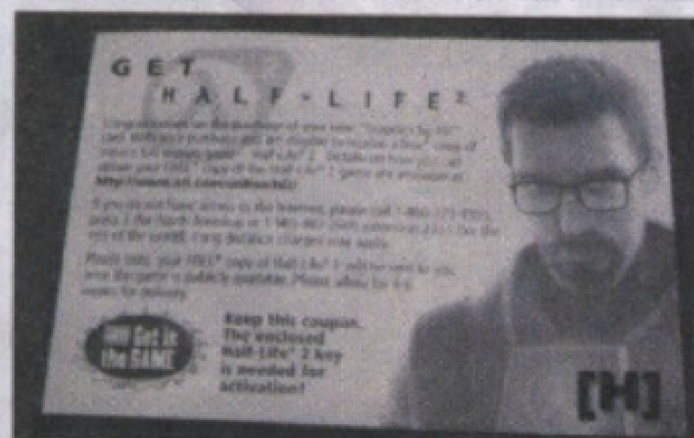


**“半条命”游戏系列简介：**

作为一个注重剧情，且在当时AI比较突出的FPS，1998年被错误译为《半条命》的Half-Life（实际上应该是《半衰期》）在《虚幻》的光环下仍然受到关注，但真正使它出名的还是因为开放式的设计诞生了一批优秀Mod，包括直到今日仍是最热门联网对战游戏的《反恐精英》。几年过去，拥有属于自己的高水平引擎的《半条命2》成为整个游戏界瞩目的明星。当年的《半条命》只是基于Q2、Q3的技术，如今《半条命2》已经可以和id的Doom III直接竞争了。不过，对于很多玩家来说，也许还是希望早日看到基于这个引擎的《反恐精英2》。



在2003年3/4的时间里Valve都很风光，特别是NVIDIA和ATI在《半条命2》上争得面红耳赤的时候，但在最后1/4的时间里，Valve的制作人员却成了游戏界最倒霉的人，他们在堪称“游戏界的911事件”的源代码泄漏事件中损失惨重，而且还得忍受该黑客的嘲弄。在关于事件的各种讨论逐渐平息后，Valve也陷入了沉默，关于《半条命2》没有任何新的消息。希望当冬天过去后，我们能在4月份看到《半条命2》摆上货架，也希望到时玩家满意的笑脸能给Valve的制作者们带来最贴心的安慰。






## 透明度最高的游戏

- ■类型：第一人称射击
- ■制作：Valve Software
- ■发行：VU Games
- ■上市日期：2004年春
- ■期待度：★★★★★
- ■神秘度：★
- ■创新度：★★★★

# 地牢围攻II
# Dungeon Siege II





《地牢围攻II》的保密工作做得不错，目前尚只能看到一段演示，不过演示中显示出来更宏大的场面和更有气势的战斗，有投掷石块的巨人和龙，还展示了一个惊人的火球魔法。作为ARPG游戏，画面的确不错，这个续集沿用了《地牢围攻》的引擎，1代的时候是有所保留，如今才全部发挥出来。但鉴于其资料片的出现，让人对其2代作品的期待值大打折扣。







**公司简介：**

Gas Powered Games做过的游戏就是2002年的《地牢围攻》，广阔的场景，细节也还可以，地图却几乎不需要读取，凭借这个出色的引擎，还有载东西的驴子、可以随时暂停布置战术、可以直接卖掉物品等诸多友好的设计，《地牢围攻》成为不少人喜欢的“3D版暗黑”。



## 对制作者而言最轻松省事的续集

- ■类型：动作角色扮演
- ■制作：Gas Powered Games
- ■发行：Microsoft
- ■上市日期：2004年
- ■期待度：★★★
- ■神秘度：★★★★
- ■创新度：★

# 富甲天下4
## The Millionaire of 3 Kingdoms 4



《富甲天下》系列的前3部作品以其幽默、可爱、无厘头的风格深得玩家喜爱，想在前三代的基础上再有所突破看起来似乎是“不可能完成的任务”，不过，《富甲天下4》竟然摇身一变，以一副崭新的面貌出现在我们面前。



在4代中，制作者大幅强化了角色的成长系统，无论是乱世枭雄曹操、偏居一隅的孙权，还是颇具城府的刘备、脑满肠肥的董卓、揭竿而起的张角、蛮横骄纵的龙翠公主以及南蛮王孟获，他们都拥有自己的武将与擅长的技能。这7人分率自己手下的诸位强者共40余人展开一番激战，说到他们手下的大将也是个个不弱，像曹操手下的郭嘉、曹仁；孙权手下的周瑜、甘宁；刘备手下更不用说，自然有人人熟知的关羽、张飞；而贾诩、吕布这二员董卓手下的爱将也是不离其左右；相比之下，张角手下的知名度就远远不如其他几人了，像邓茂、高升看似不起眼，但也都有其“特殊之处”哦，比如邓茂，专门偷看他人习武，而自己的武功等级竟比原主还要高出许多，那高升更是个砍价高手，不但以三寸不烂之舌说得贤人入会，竟然还能说得对方自降身价，这样的功夫……呃呃，也不是常人能比的啊。再说到这身为汉献帝小妹的龙翠公主，也是一代女强者，凭着女王挥鞭之势，召集黄月英、蔡文姬、水仙、牡丹、海棠、红梅等众美女在男性世界中占据一席之地；与龙翠公主的娇弱有着鲜明对比的南蛮王孟获，也带了朵思大王、带来洞主等人进军中原。

除了强化了角色的成长系统外，游戏中最大的亮点就是——噔噔噔当（乐声大作，灯束打开）——本作中将推出乐趣无穷的多人联机功能！无错，本次《富甲天下4》也将像《大富翁5》一样加入联机功能，让玩家可以通过网络挑战天下众生。4代游戏分为两大部分，单机仍然保持了该系列的传统特色，而在线部分则会带给玩家另一种游戏乐趣。当玩家第一次登录“富甲4”在线区域后，会拥有一个全新的角色，这个角色并非上面所提到的三国人氏，而是玩家自己。初涉世事的你一文不名，只有通过参与“在线富甲”中的各种比赛来赚取资金，同时进行升级。等到资金和等级达到一定程度后，玩家就可以开始招兵买马，组成自己的“混乱军团”了，在这支队伍里集合了七大势力手下的全部强者也不是不可能的事情哦。在线的赛事主要分为标准赛和挑战赛两部分，为了表示公允，在标准赛模式下，游戏将采用计算机撮合的机制，在这里玩家只能在计算机设定好的游戏条件下进行游戏，而不能使用自己培育的武将或是带入其他道具。如果你觉得拼杀得不够豪快，那么就加入挑战赛模式吧。在这里，你可以把自己平日辛苦培养的全班人马带进比赛大展身手，而且一旦获得胜利，“宝物乱获系统”就会开始启用，别客气了，机会难得、时间有限，快抢吧！





说了这么多，差点忘记了爱逛街的MM们，在这里也有“地摊”哦，如果道具里的装备你看不上眼，大可以自己到地摊上来淘金，这里不但有装备、武器，还有武将卖哦，玩家可以购买也可以出售，完全自由定价。

让笔者感动的除了上面这些介绍外，最重要的是，游戏还可替小人省下不少“银子”，只要一台PⅡ 300、128MB、硬盘1GB的机器就能带来无限欢乐，想到这些，笔者不禁仰天大笑，哈！哈！哈！



**最无厘头的三国游戏**

■类型：益智
■制作：光谱资讯
■发行：光谱博硕
■上市日期：2004年02月

■期待度：★★★★
■神秘度：★★
■创新度：★★★

# 虚幻竞技场2004

# Unreal Tournament 2004



游戏包括了《虚幻竞技场2003》的全部内容与所有补丁，还兼容《虚幻竞技场2003》的文件格式，以方便Mod制作者。新增内容中，最主要的就是新增的Onslaught（冲击）模式和从《虚幻竞技场》回归的、流行的Assault（袭击）模式。袭击模式附带6张新地图，在这个模式中，一队玩家扮演进攻方，需要完成一系列任务，另一队玩家就扮演防守方，需要用各种方法阻挠进攻方完成任务。在冲击模式中的地图都是风景秀丽、极其庞大的室外场景，新增加的交通工具将起到至关重要的作用。在这个模式中，双方各有一个基地，目标是摧毁对方基地中的能量核心，要做到这点，就必须夺取地图中的多个能量节点，使它们把己方的能量核心和对方的连接起来。在交通工具中有可多人乘坐并装有电击枪的；有移动迅速、单人乘坐的全地形车；有移动缓慢但射程远、威力大的坦克，还有气垫船和类似直升飞机的飞行器等。这些交通工具可以用发射自导导弹的火箭发射器来对付，另外比较有用的步兵武器还有可以自行扑向附近敌人的蜘蛛雷和粘液手雷。设计者把相当多的精力都用在调整这个模式中各种交通工具和武器的平衡性上。



**公司简介：**

Epic MegaGames在1998年凭借当时在所有游戏中画面最绚丽的《虚幻》，一跃成为有实力与FPS领域的先驱id Software一较短长的公司，在很长的一段时间内，都是他们两家的竞争在影响着电脑游戏界的发展。他们领导着技术的潮流，而且把引擎授权给其他厂商，衍生出许多精彩的游戏。根据发展需要，《虚幻》家族分成两支，今年刚刚推出的《虚幻Ⅱ》还是以单人游戏为主，而《虚幻竞技场》系列则是专攻网络对战的分支。

游戏在联网方面的努力还包括内建语音聊天功能和通过广播让数百名参观者得以观看比赛过程的“Unreal TV”。

了解这些情况后，相信大家的期望值都会大幅提高，很明显，《虚幻竞技场2004》所做出的改变将具有极其重大的意义，很可能使它再次成为竞技游戏领域的焦点。

**意义重大的升级 最特别的续集作品**

- 类型：第一人称射击
- 制作：Epic MegaGames
- 发行：Atari
- 上市日期：2004年02月
- 期待度：★★★★
- 神秘度：★
- 创新度：★

# 傲世三国Ⅱ

让时光回到2003年10月，当《傲世三国Ⅱ》还是个半成品时，一些国外专业游戏媒体就已经开始关注目标软件制作中的这款作品，并且放出相关新闻简报和游戏截图，尽管当时《傲世三国Ⅱ》尚未开发完成，也没有进行任何真正意义上的产品宣传。




《傲世三国Ⅱ》的英文名为“Fate of the Dragon”（《龙之命运》），作为一款行销国际的游戏产品，目标软件为全世界玩家带来一款支持360°场景旋转的全3D游戏，并且凭借强大的游戏引擎，以极其唯美的中国式游戏画面，展现出一个充满古朴之风的三国世界。

游戏内涵也非常丰富，颇有大作风范。不但有取材于魏、蜀、吴三方的单人任务剧情，让你亲身体验三国的崛起、发展、兴盛、消亡全过程，还有多人战役模式和自定义模式让玩家自行挑选喜爱的对战风格，例如暗杀、夺旗、逃亡等模式。传统意义上的战争环境、阵形、武将必杀技、水战、兵种器械都有不错的表现，游戏中独创性的武将RPG培养模式、武将配马、增援系统也让人眼前一亮。《傲世三国Ⅱ》作为近年来不多见的国产RTS游戏精品，已经承载了太多玩家的希望，相信它不会令我们失望。制作公司遵循“精品游戏”的原则，对游戏的任何细微之处都不放过。如今大家看到的《傲世三国Ⅱ》游戏Logo已经是第6批设计方案，从中便可以看出其精益求精的制作理念。

精雕细琢方成器，大浪淘沙始见金，相信《傲世三国Ⅱ》能给玩家带来更新奇的游戏体验和更多的游戏乐趣。

**国产最佳RTS**

- 类型：即时战略
- 制作：目标软件
- 发行：连邦软件
- 上市日期：2004年暑期
- 期待度：★★★★
- 神秘度：★★
- 创新度：★☆

# 仙剑奇侠传三外传



一般游戏的外传，无外乎使用正传的引擎和美术资源，系统上略做加强，加上或新或旧的主人公，上演一段新故事。看上去场景似曾相识，故事略有缩水，偏向轻、薄、小、巧的感觉，有几分正餐之后吃甜点的味道。当然外传之中不乏佳作，但能凌驾于正传之上的却不多，而《仙剑奇侠传三外传》正是这样一款“凌驾于正传之上的外传”，根据消息灵通人士透露，“仙三外传”依然由上海软星原班人马制作，将于2004年暑期上市，副标题暂时保密，但放出的消息已经足够玩家翘首企盼了。

## 更加恢弘壮阔的剧情

“仙三外传”的故事发生在“仙三”之后，“仙一”之前，是一条联系“仙一”与“仙三”的纽带。一代中大量主要人物的前情，三代剧情中很多未解之谜，在“仙三外传”中都有详细的交代。故事主人公是全新的人物，没有在一代或三代中出现过。本次外传的剧情庞大浩繁，主要人物多达十余个，相互关系错综复杂，剧情长度更超过“仙三”。在两个大作的基础上，娴熟驾驭如此繁多的线索与人物，更显编剧功力，同时情节也更加张驰有致，引人入胜。

## 全新的场景设计

与其他游戏外传重用场景截然不同，“仙三外传”中所有的场景都是重新制作，其中绝大多数是全新的地点与设计，少数剧情需要有重叠的场景，也经过了大幅度修改与提升。例如蜀山，在“仙三外传”中，场景面积扩大了3倍，建筑众多，一派祥云缭绕的仙家气氛。本次场景的设计重点放在了北方，长河落日的苍凉感觉相信能带给玩家不同于小桥流水的另一番新鲜感受。

## 别样感受的系统

一般外传的游戏系统都是在正传的基础上加强，而“仙三外传”却略有不同，是在加强的基础上创新。“仙三”中系统繁多、关联复杂，开发人员针对玩家意见对部分系统做了调整。在保留广受玩家欢迎的系统基础上，增加了很多有趣的玩法。和“仙三”相比，更有环肥燕瘦的意味，令本作看起来更像是“仙三”的姊妹篇而不是外传。距离外传上市的时间还有半年，能够公开的消息还太少，“仙三外传”能否超越“仙三”，成为更加名利双收的巨作，让我们拭目以待！

**最柔情的游戏**

■类型：角色扮演
■制作：上海软星
■发行：寰宇之星
■上市日期：2004年暑期
■期待度：★★★★
■神秘度：★★★☆
■创新度：★★★☆

# 止疼药
# Painkiller







尽管近几年的《虚幻2》、《杀出重围》等众多FPS游戏都在试图摆脱一味杀戮的单调，融入复杂的情节和秘密行动等其他类型游戏的元素，但也有像《英雄萨姆》这样反其道而行之，推行“以一敌万”，把杀戮快感发挥到淋漓尽致的游戏。事实证明，生活节奏紧张的人们对于这样完全不用费脑子的游戏还是需要的，于是每年都会有一两个这样的游戏出现。就像2003年的《威尔洛克》一样，《止疼药》也是一个新的接班人。为了能进入天国与妻子团聚，主角不得不答应参加对抗魔鬼军团的圣战，用霰弹枪及一些奇怪的武器——包括名为“止疼药”的电锯一样的近身武器，在文明遗迹里轰杀潮水般涌来的女巫、骷髅等怪物。文明遗迹、海量的奇幻生物、绚丽的图像，这些也正是上面提到的两个游戏的特点。另外每当收集了100个消灭敌人后留下的绿色光球，主角就能变身为快如闪电且威力惊人的恶魔，尽情蹂躏敌人。我们还可对场景造成一定的破坏，可欣赏敌人的各种死相——游戏将采用著名的Havok 2物理引擎和Avatar系统，看来这个游戏将会把杀戮的快感进一步提升。只是要享受它，你的显卡可能也需要提升——NVIDIA与发行公司达成协议，跟Breed一样，这个游戏将为FX显卡特别优化。



**杀戮最爽快的FPS**

■类型：FPS
■制作：People Can Fly
■发行：DreamCatcher
■上市日期：2004年03月10日
■期待度：★★★★
■神秘度：★★
■创新度：★☆

# 塞伯利亚之谜 II
## Syberia II





《塞伯利亚之谜 II》的前作几乎是所有专业网站2002年度最佳冒险游戏的得主。这部由漫画家Benoit Sokal亲自担任制作的游戏以其精致的画面效果和简练的对话选项而大获成功，但玩过前作的玩家一定清楚那是个未完结的故事，甚至可以说它只是为后来更精彩的情节做好了铺垫而已。



在前作的末尾，纽约来的律师Kate Walker终于找到了机器玩具工厂的继承人Hans。她决定放弃工作，和Hans一起去塞伯利亚寻找传说中的长毛象，因此这一次大多数场景都会设定在冰天雪地的北极圈里。随着情节发展，玩家会来到Romansburg、Youkol族人（传说中猛犸的驯养者）的村庄等地。图像引擎在原作基础上进一步加强，能够比前作更好地表现风雪、水洼等效果。



游戏中一共将出现25个左右的人物和10种动物，前作的主角Oscar会继续他的驾驶员工作，Hans将是最好的冒险向导，而Kate的冒险路上会有一只半狗半海豹容貌的小动物Youki陪伴，其他出场的还有强盗Ivan、修道士Patriarch等。

游戏系统上没有太大的改变，仍维持以前在记事本中选择关键词的对话树设计，因此本作的重点就是要看制作者如何解开猛犸的神秘面纱，讲一个比前作更精彩的故事。



**最神秘的史前梦想题材游戏**

■类型：冒险
■制作：Miroids Canada
■发行：Miroids
■上市日期：2004年第一季度
■期待度：★★★★
■神秘度：★★☆
■创新度：☆

# 无尽的任务 II
## EverQuest II





或许我们早该想到，EQ2是不属于2003年的。随着原本发售日的逐渐临近，你能得到的关于EQ2的消息也越来越少，而官方的发售日期已经悄悄推迟到了今年春天。



在2003年9月份的ECTS展会上，EQ2发布了一个试玩版。从看到的情况来说，似乎不能说EQ2是个多新奇的创造，它会是EQ思想的升级，除了画面改善、重新塑造了技能升级系统（如更强大的贸易技能）外，只是对某些细节做了更人性化或更复杂的改进，比如对话时逼真的人物表情，在调查宝箱等物品时更细致的对话选项等。当然我们并不知道在EQ2真正面市时还会发生什么改变，或许最终版本会有更多的惊喜也未可知。



**最名副其实的游戏**

■制作：Verant Interactive
■发行：Ubisoft
■类型：大型多人在线
■上市日期：2004年06月
■期待度：★★★★
■神秘度：☆
■创新度：★☆

# 刀剑Online之问鼎




玩过《刀剑封魔录》的人都知道，这款游戏是由几个充满自信的年轻人制作完成的，现在他们又开发了“刀剑”网络版（以下简称“刀网”），从当日的一文不名，到如今夺得“国产网游新秀”之称，其实力已经不容小觑，记者在第一时间来到正在调试期的搜狐公司，为大家带回最新消息。

丰富多样的装备道具系统一向是RPG游戏的亮点之一。这一点被“暗黑”系列游戏发挥到极至。无数日日夜夜“泡暗黑”的玩家几乎无一例外的是被那个该死的“装备前后缀随机系统”给俘虏的。那一件件虚拟的极品装备确实是他们的最爱。而在“刀网”中玩家将在游戏中探索上古奇珍、神兵宝器，道具属性的随机同样会使道具变化无穷。单机版中的宝石炼化镶嵌系统在保留的同时得到了升华，说白了就是像“暗黑”那样可以在装备上镶嵌了。此外，在游戏中，玩家还有可能找到各种上古神兵的不同组件，而每个组件都具有自己独特的属性，例如不同的剑柄和剑刃组合出来的武器属性不同，这样大家就可以收集各种组件DIY自己的神兵利器了。

玩家之间能否很好地互动是决定网游能否成功的一大因素。“刀网”在这方面主要有以下几点特色。

首先是中国古阵法的引入，玩家之间可以组合成三星邀月、洪荒四象、天罡北斗等不同阵式，不同数量的玩家可以组建不同的阵法，从而享有阵法带来的攻防提升、恢复速度加快等优势。阵法需要玩家实时的相互配合，所以必须经过大家认真练习才能发挥最大效力。一些单枪匹马不可能完成的任务就可以组阵完成。而威力巨大的阵法只有在建立教派之后才可行，不同地域的教派所修的阵法各不相同。这样不同的教派之间就必须也研究其他教派的阵法才能够在团体竞技中获胜。

其次，说到“刀网”的竞技系统，是在保留普通网游PK模式的同时，特别加入了挑战模式和论剑模式。挑战模式脱胎于PK模式，在游戏中，玩家可随时向同一画面中的其他玩家发出挑战，甚至可以通过战书向其他场景中的玩家挑战，对方接受后，双方会被传送进一个竞技双方专用的场景中进行厮杀，其他玩家可选择“观战模式”旁观，论剑模式，是“刀网”完全原创的竞技模式，其最大特点是所有参与竞技的玩家角色等级及装备都会被初始化，全部参赛玩家只能凭借自己的格斗技巧过关斩将，以赢取武林盟主的殊荣。这可是需要对战斗技巧的掌握和良好的操控能力的。

再次，“刀网”既然是建立在中国武侠的背景上，就自然而然地引入了拜师系统，这里的师徒都是玩家，能够当师父的玩家必须会一门绝世武学。这种武学不是通过升级就可以得到的，而是在某种机缘巧合或者完成某个十分困难的任务后得到武林秘籍，再通过艰苦修炼才能习得。而且这类高级武学在一个服务器里不会出现很多。

最后，“刀网”中也加入了夫妻系统，夫妻结伴练功、结成二人的阵法，会有一定的额外奖励，但婚后是否可以生育子女目前仍不得而知。

“刀剑”单机版中招式的编辑组合一直是玩家们津津乐道的。这一亮点在“刀网”中仍然会有很好的体现。如果招式组合得当，玩家在网络版中同样可以打出令人眼花缭乱的99连击。不过限于网络帧数的限制，其攻击的速度会有所下降。游戏中招式的作用是不容忽视的，同行的Suki使用一个1级的人族剑客跟搜狐公司的一个成员（使用1级人族剑客）进行了一次挑战模式的PK，当时由于不熟悉招法，不幸败北。后含恨出城苦苦钻研了一下为数不多的几个技能，又提出了挑战，搜狐成员选择2级妖族大汉信心满满地前来应战，不想Suki此番已经基本掌握了运用有限的招式进行组合攻击，终于在自己的生命值剩下不到1/10时取得胜利。由此也可以看出这个游戏的平衡性是不错的。相信当游戏经过进一步调整一定会以更加完善的面目与大家见面！









国产网游新秀

- ■类型：大型多人在线
- ■制作：像素软件
- ■运营：搜狐
- ■上市日期：2004年初
- ■期待度：★★★★☆
- ■神秘度：★★☆
- ■创新度：★★★★

# 模拟人生2
# The Sims 2





**公司简介：**

Maxis是大家耳熟能详的公司，主要开发模拟经营类游戏，最主要的就是《模拟城市》系列，说起模拟经营游戏大家多半都会想起它，全世界无数玩家都曾体验过当市长的辛苦和乐趣。不过最成功的却是2000年推出的《模拟人生》，控制一个模拟人体验平凡的生活，听起来似乎有些无聊，可全世界就有不计其数的人孜孜不倦。《模拟人生》资料片的数目之多实在是不可思议，但更不可思议的是《模拟人生》及这些资料片一直到现在都能在北美电脑游戏销量排行榜占据好几个位置，时不时都是榜首，总计销量超过2400万套。

计算机图形表现能力和运算能力的提高，不仅会带来一个更加漂亮的《模拟人生》，而且将让设计者有机会给《模拟人生》系列加入非常酷的特色，让它变得更加好玩。

在《模拟人生2》中，模拟市民的样子将更加细腻，拥有不同表情和更丰富、逼真的动作。他们的外观都是独一无二的，而且他们还会成长，从婴儿慢慢变成老头。即使在平时，他们的活动也会不断影响他们的外表，例如贪吃的家伙会有一个大肚子，但如果积极锻炼，就又能恢复健美的体形。这些使他们看起来更真实，但更为关键的是，现在这些虚拟的小人将会针对不同事件作出不同的反应，不仅影响他们的心情，而且还会记忆下来。例如一个MM看到一个男子与其他女子亲热，当这个善于交际的男子回头来向她献殷勤时，她就会冷冷地拒绝。有的事件则会改变他们的性格，影响他们的一生，就像一个在厨房里玩耍而被烫伤的孩子，他的一生都会对厨房产生畏惧心理。有趣的是，根据设计者的描述，模拟人还会跟其他人聊家长里短，把自己所知道的事情告诉他人。一个典型的例子是这样的：一个人会辗转得知他的朋友失恋了，而特地过去拍拍他的肩膀来安慰他。这些复杂的计算使游戏中虚拟人以及他们之间的交际显得更真实，而不是一种机械的感觉，使自己培养的角色的生活更充满不可预知性。

游戏还有一个重要的变化就是引入了DNA，模拟人后代的长相将受到父母的影响，而且他们将会继承父母的技能。游戏还引入“Lifescore”，鼓励玩家多让自己的模拟人体验生活中各种各样的事情，留下许多难忘的回忆，这样一个充满变化的模拟人生显然会更有趣。



**销量冠军最佳候选**

■类型：模拟经营
■制作：Maxis
■发行：EA Games
■上市日期：2004年03月

■期待度：★★★★★
■神秘度：★
■创新度：★★★★

# 细胞分裂——明日潘多拉
# Tom Clancy's Splinter Cell : Pandora Tomorrow

**公司简介：**

Ubisoft Montreal制作过《彩虹六号3——神盾行动》这样的重要作品，不过他们最炫目的作品还是XBOX百万大作《细胞分裂》，凭借出色的光影效果和间谍电影般的设计而大受好评，不过在游戏性方面由于过于机械的关卡设计而有所欠缺。之后他们又制作了《波斯王子——时之砂》这个极其出色的动作冒险游戏，复苏了《波斯王子》系列。



目前该作正在紧张开发中，续集在剧情方面将更加紧凑，图形方面也将进一步得到加强，特别是光影效果。而光影效果对于游戏玩法也将造成更大的影响，例如有一关我们需要借助列车上不断变化的影子来隐蔽自己的行踪，避免被敌人和乘坐火车的市民发现。

这一次山姆·费舍尔的能力将在前作的基础上做出一些调整，有些动作将更加实用，他的装备也有改进，惯用的FN7手枪将配上激光瞄准器，当然这样可能也会增加被发现的机会。敌人的AI得到了提高，他们将会有不同的警戒级别及相应的反应，例如在低警戒级别时他们会穿上防弹衣，如果进入更高的警戒级别，他们会赶紧去找头盔。

另外游戏还将有一种称为“雇佣兵对间谍”的最多支持4人的多人联网模式，玩家可以扮演国家安全局的其他特工，特工的弱点是缺乏直接致命的武器，而雇佣兵的弱点是只能用第一人称视角。

**最华丽的动作游戏**

■类型：动作
■制作：Ubisoft Montreal
■发行：Ubisoft
■上市日期：2004年03月25日

■期待度：★★★☆
■神秘度：★★★
■创新度：★★

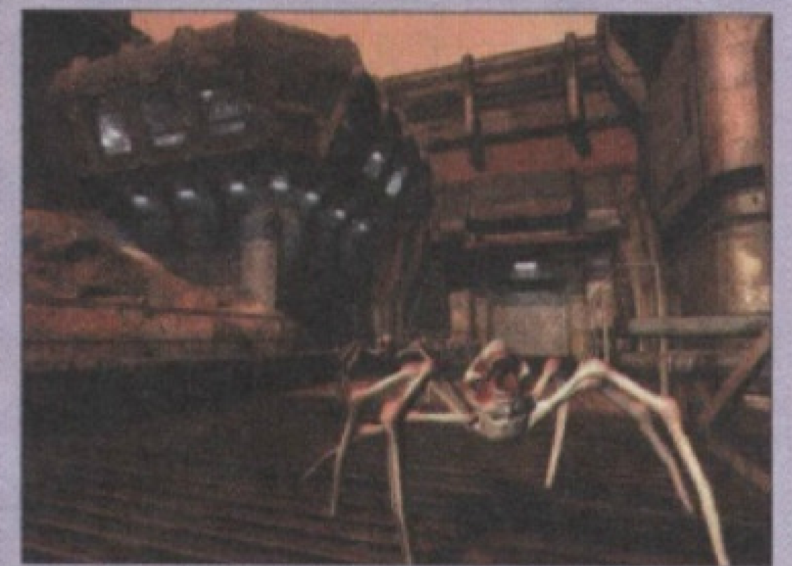
# 令你和你的机子一起颤抖的怪物——《毁灭战士III》

## DoomIII



Doom III这样的游戏其实只要一张截图和一份配置需求就可以说明一切了，不过还是会有人关心它的各种细节。关于它的介绍已经够多了，我们只看看2003年下半年一些值得关注的情况：

1.John Carmack透露，为了增加游戏紧张刺激的感觉，Doom III的存档方式将跟以往允许随时存档的方式有所不同。



2.Doom III制作人之一的Graeme Devine跳槽至制作过《帝国时代》、《神话时代》的Emsemble，但愿这对Doom III应该不会有什么影响。

3.id专注于Doom III的单人游戏部分，多人游戏部分外包给英国的Splash Damage制作。在QuakeCon 2003上提供了Doom III的多人联网试玩，武器、关卡设计、玩法都保留了传统风格，不过复杂的动态光影不仅使效果变得华丽，也给游戏增添了新花样，比如人物的影子可能会出卖他，比如躲在漆黑一片的房间里等待未来的受害者来开灯就成为一种战术。唯一令人担心的就是，在装备GeForce FX 5900的高配置机子上4人联网只能用640×480的分辨率。

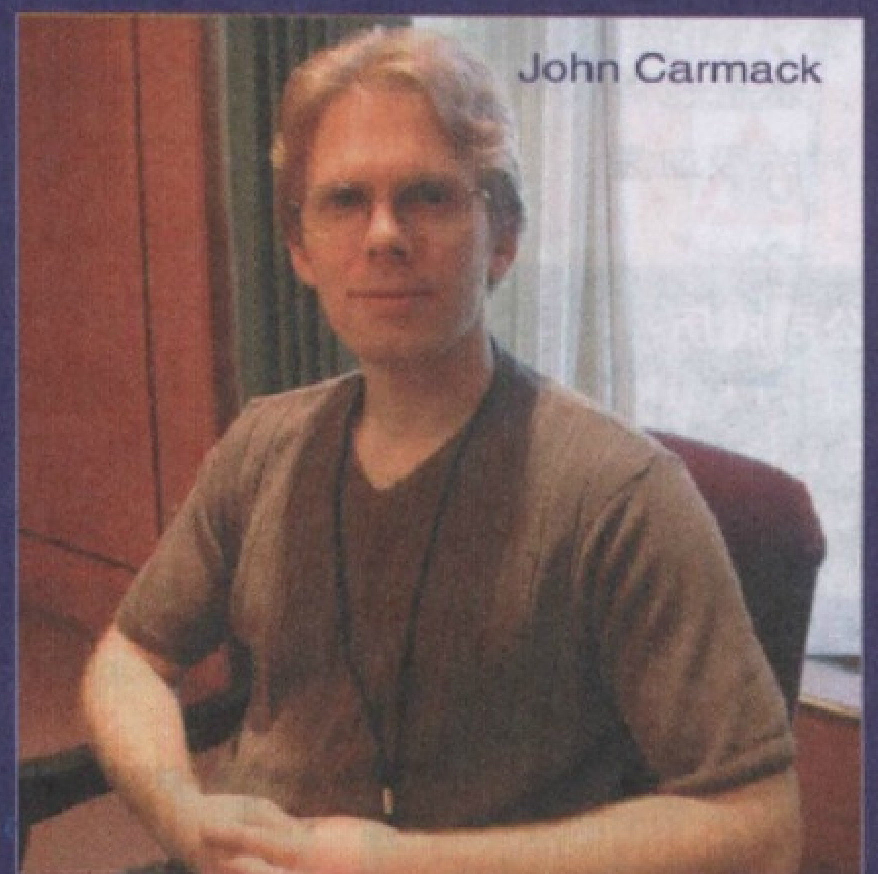


4.id的CEO Todd Hollenshead指出：Doom III采用了多边形命中检测，而不像Quake II、Quake III里那样对一个人做命中检测时将他视为一个大立方体，现在子弹有可能从一个人两腿之间穿过，这对枪法的要求就更高了。




5.John Carmack表示，Doom III的内部时钟频率将被限制为最高每秒60次，包括检测玩家的移动。这样"同样的操作将产生同样的效果，不管你的帧率是多少"，这可能将有利于公平竞赛。

**公司简介：**




我们介绍的这些今年最值得期待的游戏中，大多数仍然都是FPS，可见它们的红火程度，而这种游戏类型正是由id Software于1992年推出的《德军总部》所开辟的。之后他们的Doom不仅在技术上又一次取得突破，而且第一次引入多人对战的设计。然后就是真正开辟网络对战的Quake。从Doom到现在万众瞩目的Doom III，从Quake到神秘的Quake IV，id Software始终在领导着电脑游戏界的技术潮流——更准确地说，是John Carmack这位在FPS玩家心目中神一般的人物在领导着这种技术潮流。他做的事情也总是让人崇拜得五体投地，比如说，他在业余时间正忙于制造一枚火箭。




**最恐怖血腥的FPS**

■类型：第一人称射击
■制作：id Software
■发行：Activision
■上市日期：2004年04月

■期待度：★★★★
■神秘度：★☆
■创新度：★★

## 《半条命2》引擎构建的黑暗世界：

# 《吸血鬼——暗夜潜藏之血统》

# Vampire : The Masquerade-Bloodlines



只要一句话就可以说明这个游戏为什么那么值得关注：这是Troika用《半条命2》引擎制作的RPG。如果你喜欢欧美RPG，一定会知道Troika——制作过《异尘余生》（也称《辐射》）的天才组成的Troika，制作过《奥秘》和《元素邪神殿》的Troika。



这是第一个获得Valve授权使用《半条命2》Source引擎制作的游戏，这个强大的引擎就是绚丽的画面、细腻的人物、出色的物理效果和高超AI的保证。使用它，Troika将营造出一个迷人的世界，一个活跃着各种各样的吸血鬼及吸血鬼猎人的洛杉矶，一个哥特·朋克风格的黑暗世界（与现实世界相似但气氛完全不同，黑暗、颓废、充满极端）。作为一个刚被"吮拥"（被变成吸血鬼）不久的新生血族（吸血鬼的自称），除了努力适应新的生活方式，还得使用狙击枪、机枪、火焰喷射器等现代武器及武士刀、木桩枪等特殊武器，以及自己的异能来对付吸血鬼猎手、血仆、狼人和敌对的吸血鬼。



显然，Troika不喜欢太平常的东西。他们刚刚使用从未在电脑游戏中采用的《灰鹰》模组制作了《元素邪神殿》，另一边在开发（开发时间已经超过18个月）的这个游戏选择的是白狼的纸笔游戏《吸血鬼——暗夜潜藏》，它的流行程度仅次于"龙与地下城"系列，不过在电脑游戏中好像只出现过一次，这将给我们带来更多的新鲜感。黑暗世界是相当复杂的，不过Troika做了精心缩简和改编以使它适合电脑游戏。一开始我们要选择加入7个氏族中的一个，这会影响我们初始能力和后来的发展方向，像绰号"艺术家"的Toreador族跟绰号"下水道老鼠"的Nosferatu族玩法显然就会大有差异，而拥有动物特征的Gangrel就又是另外一种风格。游戏进行过程中用不同方法完成任务会得到同样的经验值，以用来提升异能等级，这些异能包括隐身术、迅捷术和支配他人心灵的支配术等。除了角色培养方面的乐趣，Troika也会为游戏准备精彩的剧情，安排丰富的对话。



这真是很特别的组合，让我们耐心期待一次独特的体验吧，希望这次Troika能得到充足的时间将它制作完善。

**公司履历：**

Troika是由Tim Cain、Leonard Boyarsky和Jason Anderson三位制作过《异尘余生》的天才建立的公司。他们的第一个作品《奥秘》完美地结合了幻想世界与工业时代的风格，让喜欢RPG的玩家好好享受了一番。前段时间他们又推出了基于《灰鹰》模组设计的游戏《元素邪神殿》，安慰了被《狮心王》好好打击了一把的玩家们，精巧的引擎和忠于规则的战斗设计让玩家们玩得不亦乐乎。

**最漂亮 但也最抑郁的RPG**

■类型：角色扮演
■制作：Troika Games
■发行：Activision
■上市日期：2004年06月
■期待度：★★★★☆
■神秘度：★★★★
■创新度：★★★

在可预见的这一年，动作和FPS类游戏仍将成为PC的主流，只要注意操作感并添加少许花样就可以延续它的盛行，技术的进步也使开发商能营造出更为逼真的画面效果（像《天堂II》和《魔兽世界》）。可做完这个专题，总觉得心里有些特别的感受。专题中的游戏无疑是值得期待的，但除去《电影》（The Movies）是一个最陌生的"新人"，其余都似曾相识。缺乏创意和灵感仍是游戏界的难题，但多年的发展已经让这个产业迈上了更为成熟的轨道，在些许停滞的背后，难以琢磨的市场规律也许会激发出新的创作灵感，并开辟新的发展天地。我们谨以此专题与众玩家共勉，让我们享受这充满变化的新一年！P

# 让我们一起回到卡通时代

## ——由《代号13》引发的卡通渲染风暴

■云南善良的大灰狼

2003年5月，在美国E3游戏大展上，一款名叫《代号13》的第一人称射击游戏吸引了几乎所有参展者的眼睛，一时之间，国内外各大游戏相关媒体的E3新闻报道中《代号13》成了最受人瞩目的游戏，不少游戏玩家更是从此刻起就早早地把《代号13》的名字列入了必卖的游戏清单中。

究竟是怎样的力量让原先闻所未闻的《代号13》在一夜之间迅速成名？是那部改编成本游戏的、影射美国肯尼迪总统被刺案的同名原著漫画的人气号召，还是游戏中有着其他第一人称动作射击游戏所没有的创新要素？在经过了长时间的等待之后，2003年11月《代号13》终于正式推出了。或许正是验证了人们常说的那句“希望越大，失望也就越大”的话，没有人会否认《代号13》是一款不错的游戏，但为什么只能称它为不错，而不是经典，这是因为除去游戏公司所一直宣称的游戏核心卖点以及原著漫画中曲折多变的剧情外，相比其他的主视角动作射击游戏，《代号13》并没有带给玩家突破性的游戏乐趣。游戏中所能提供的元素在其他的第一人称动作射击游戏中早已出现，甚至做得更好。既然如此，那为什么《代号13》还会引来如此之多的玩家关注？相信最大的根源还在于卡通渲染技术（Cel-Shading）的应用。



**总评 8.4**

| | |
|---|---|
| ☺ | 原汁原味地将一部精彩的漫画搬到了电脑游戏中。 |
| ☹ | 作为一款主视角游戏来说，它并没有太多过人之处。 |

| | |
|---|---|
| 制作 | Ubisoft |
| 发行 | Ubisoft |
| 载体 | CD×4 |
| 类型 | 主视角动作射击 |
| 语言 | 英文 |
| 环境 | WIN98/ME/2000/XP |

文化包容性：8.5　上手精通：7　画面：9　音效：8　创新：9　剧情：9

### “世界第一”的一处创新

如果你查阅《代号13》的官方网站，会发现其游戏制作公司Ubisoft对它的评价是“全球第一款使用卡通渲染技术的主视角动作射击游戏”。不错，正是凭借着这样一个有吸引力的头衔，《代号13》在2003年度的美国E3游戏大展上引来了众多玩家的关注。《代号13》改编自法国的同名系列漫画，但与之前所有的改编自漫画的电脑游戏不同的是，《代号13》并没有把漫画故事拿来作一个简单的游戏移植，而是通过对于卡通渲染技术的运用，让玩家在游戏的过程中也可体会到同看漫画一般的视觉效果。众所周知，漫画是由分散的静态画面所组成，为了能让阅读者在观看的过程中随着故事情节的发展体会到动态的感觉，漫画家总是会用一些像声词或连续定格画面特写来烘托效果，营造气氛。《代号13》中也采用了这样的风格思路，当玩家用弩箭射中敌人要害时，游戏会通过连续的3格漫画特写来表示被击中的效果；当击毙高处的敌人时，会插入一格动画，表现敌人坠落的过程，而像声词也随着如爆炸时的“BOOOOOM～”、敌人被击中哀嚎时的“NOOOOOOO～”



在画面中使用像声词来修饰音效，显示出十足的漫画感。



等字样的出现让漫画的感觉得以在电脑游戏中被重温。

手绘是所有漫画作品存在的根基，相比那些已成泛滥之势，一看就是工业流水线上下来的以三维引擎技术为卖点的写实之作，简单明快的手绘风格总是给人一种纯朴的味道。这也正是虽然三维技术已成熟到可虚拟真实，但仍有相当多的人会去选择观看宫崎骏的动画电影，而不是史克威尔公司以华丽CG制作的《最终幻想（电影版）》的原因所在。《代号13》的游戏设计者追求的正是这样的效果，利用最先进的技术去还原最本色的画面。也由此，游戏玩家们走入了一个玩漫画的时代，而《代号13》正是这个时代的开创者。从这个意义上来说，《代号13》与其被称为是“全球第一款使用卡通渲染技术的主视角动作射击游戏”，不如说它是“全球第一款互动游戏漫画”更为贴切（PS：《代号13》在欧美有着极高的人气，情节广为人知，而游戏只是重现了漫画的故事，并交由玩家自己来展开）。



令卡通渲染技术一炮而红的《街头涂鸦》，这是一款极酷极具时尚感的游戏，可以说正是拜卡通渲染所赐。

## 卡通渲染的游戏时代

再来审视《代号13》“全球第一款使用卡通渲染技术的主视角动作射击游戏”这个称号，我们可轻易发现制作者并没有将其称为“全球第一款卡通渲染游戏”。为什么？道理很简单，因为它根本够不上第一。翻看卡通渲染技术的起源，早在上个世纪90年代，来自Smilebit公司的天才就发明了卡通渲染技术。但让人遗憾的是，许多获得卡通渲染技术授权的游戏实际表现令人失望。这种情况一直持续到2000年，Smilebit公司自己在世嘉公司的家用游戏主机DC上开发了《街头涂鸦》（Jet Grind Radio）这款游戏，人们才惊异地发现，卡通渲染技术竟然可以创造出如此令人惊异的效果！也正凭借着这款游戏，Smilebit公司在《街头涂鸦》销售节节攀高的同时，还获得了世界知名游戏网站Gamespot授予的“2000年度最佳图形艺术大奖”。卡通渲染技术允许开发人员大量采用手绘图形的温暖和阴冷色调，同时还可保持多边形建模的诸多功能，在充分利用了三维制作技术自动渲染的同时，让画面拥有一种鲜明、独特的卡通视觉效果。也正是从《街头涂鸦》开始，卡通渲染受到越来越多的游戏设计者青睐。当然由于游戏平台的不同，在早期的卡通渲染技术应用中，家用游戏机游戏几乎占据了绝对的份额，NGC上的《塞尔达传说——风之杖》、PS2上的《网际极速赛车》（auto modellista）无一不是其中的代表；其后随着技术的进步与电脑显示芯片的升级，电脑游戏中也出现了《龙穴3D》（Dragon's Lair 3D），以及近期KONAMI公司的《忍者神龟》和Ubisoft公司的《代号13》等以卡通渲染技术作为游戏画面展示核心的游戏。



2002年在PC上登场的《龙穴3D》，可惜没有引起太多的关注。

虽然上面列举的游戏成败不一，但这种以多边形建模但最终却呈现出如2D绘制般原汁原味卡通效果的技术，在整个3D游戏制作领域造成了极大的影响。看看那些传统写实风格的3D游戏，纷纷以逼真效果的3D技术来抢占市场，往往拼得你死我活。但转过头看一看这些卡通渲染游戏，在发售之前仅凭漫画般的画面效果就可引来玩家追捧的热闹场面，对于那些备受市场萧条打击，销售成绩不能令人满意的游戏开发公司来说，吸引力不可谓不存在，于是尝试投入这个领域的开发也就顺理成章了。



### 什么是卡通渲染？

卡通渲染（cel-shading）是一种体现非真实感的渲染技术。与其他追求场景和人物真实感的渲染方法不同，卡通渲染的设计者力求让渲染结果像卡通画面，这具体表现为将场景、贴图基本由不明显的渐变色夹杂简单纹理构成，强调结构线条、色块，忽略细节等等。卡通渲染需要设计师具有更加概念化的想法，在渲染的结果中表现出质感来。如果能够合理地运用到一些游戏中，将会使这些游戏变得非常有特色——例如这款《代号13》。

卡通渲染技术的背后蕴藏着巨大的市场，想想看，你期待用这种技术来将哪些经典的动画制作成游戏？是《灌篮高手》、《浪客剑心》还是《北斗神拳》？

## 创新还是继承？

卡通渲染带来了什么？如果仅是从一个玩家的观点，这种改变最为直接的表现莫过于让人在游戏中找回了过去看漫画的感觉，有时甚至能表现出一种写实风格不能达到的特别酷的效果，就像昆丁·塔伦蒂洛不忘在《杀死比尔》中插入的一段卡通动画那样。但需要提醒的是，虽说在目前主流的3D制作软件中，无论是3DMax还是Maya中都可找到进行卡通渲染的功能插件，但在我们身边真


《忍者神龟》也是近期推出的，玩这款游戏的感觉真是和看动画片没有什么两样。


PS2上的《网际极速赛车》，这样的赛车游戏别有一番风味。


NGC上的《赛尔达传说——风之杖》，任天堂将卡通渲染用得得心应手。

正出现的卡通渲染游戏却没有大量增加。是因为这种技术很难使用，还是因为进行这种渲染需要调用大量的材质、耗费太多的时间？当然不是，由于电脑硬件摩尔定律的体现，硬件的限制已越来越不成为游戏设计者所担心的问题，制作者们可利用飞速发展的3D技术来构架自己心目中的世界。而就目前来看，并不是所有的题材都适宜采用卡通渲染这种技术。那些经典的动画片，如果有一天被改制成游戏，卡通渲染也能原汁原味地表现它们的魅力。但对于其他的主题呢，我们却不得不承认，相比同样先进的3D制作技术，卡通渲染并不是唯一的选择，当然也并不是最好的选择，它所存活的土壤仅仅是那些需要通过卡通效果来展现独特魅力的地方。简单、轻松、明快，带着一丝酷劲，但是却难以展现出恢宏和大气。第1个吃螃蟹的人，总是被人称为勇敢，但第2个吃螃蟹的人却不见得能得到同样的赞誉。《代号13》创造了一个卡通渲染的奇迹，受到众人瞩目；但如果还有其他游戏也使用这样的技术，就是说越来越多的游戏使用这样的技术时，卡通渲染游戏最有价值的卖点将难以激起人们的兴趣。这却恰恰是一个必然的规律，没有人能跳出这样的规律，即使它是现在正当红的"卡通渲染"。

## 热潮之后的卡通革命

回过头来审视卡通渲染技术，我们可看到它更具有革命性的意义。由于这种技术可将多边型的建模输出为2D般的卡通效果，卡通渲染的热潮之后带来的也必将是卡通的革命。

相信卡通电影没有人会陌生，但传统的卡通电影都是由人工进行一张张的手绘拼接而成，按照有高速动作存在的1秒钟卡通动画需要24张画稿计算，一部90分种的卡通电影需要多少位美工画出多少张画稿？这真是一个极其庞大的数字。但自从有了卡通渲染技术之后，一切都不同了。利用3D设计软件进行动画制作最大的好处在于可利用电脑进行自动渲染，因此只要设计者能给出需要进行渲染的点和原型建模之后，其他的工作就可交给电脑去完成。如果利用卡通渲染，卡通电影的原画师只需画出不同场景内容的画稿，其他只有相当细小部分轻微改变的图像就可交给电脑去自动渲染完成，效率大大提高。

游戏的原理也是如此，由于游戏相比卡通电影需要更多的动作场面，按照原先的技术，必须靠美工人员一张张地手绘，不用等游戏完成，相信已是债台高筑。正是这种原因，在卡通渲染技术未出现之前，无论是游戏机上还是电脑上，能找到的卡通游戏不是单纯地由2D平面制作，就是动作简单粗糙，尽管也叫动画游戏，但玩过的人都知道，根本找不到一点互动卡通的感觉。但随着卡通渲染技术的出台，由于人物场景模型还是3D制作的，但显示的效果却达到了2D卡通的水准，并且真正实现了即时演算的流畅感，卡通游戏的感觉才被完全呈现，原先乏人问津、没人敢想的卡通经典也才能得以完美转为游戏。



**事实上，从大家对"卡通渲染"这个名词变得耳熟能详开始，卡通渲染技术在游戏中的运用前景就变得更加难以预测。如果厂商一窝蜂地去赶这股潮流，那么这种技术可能很快就被玩家厌倦。对于玩家来说，这一技术存在的意义不过是让原先游戏类型中很少出现的卡通动画游戏有了一个出场的机会，同时也让那些越来越对纯3D制作不感冒的实验型游戏制作人有了新的选择。卡通渲染技术应该运用在正确而合理的地方，因此在这场火热的视觉新革命之后，还是让我们重新回到游戏本质的娱乐性上去，因为那才是评判一款游戏是否成功的关键。大家以为如何呢？**






# 无悬念的结果



**总评 6.8**

以成吉思汗的征战生涯为主题，在历史题材的选择上有一定突破。

各方面平平无奇，缺乏让人印象深刻的亮点。

- 制作 迦伯数码科技
- 发行 新天地
- 载体 CD×2
- 类型 战略角色扮演
- 语言 中文
- 环境 WIN98/ME/2000/XP

文化包容性：7.5　上手精通：6.5　画面：6　音效：7　创新：6　剧情：8

这样的设定界面也真可以算得上是“返朴归真”了。



游戏的地图界面还是能显出一种草原的苍茫气势。

■游侠创作室 Jeser

**目前还有多少国内厂商在坚持制作单机游戏？我相信你扳起手指来数，只怕一只手的指头数还有点多。造成这样局面的原因笔者在这里也不多提，简单地说，与既赚眼球又得实惠的网络游戏开发运营商相比，做国产单机游戏显然可被明确地定义为费力不讨好。许多玩家认为，这种状况导致单机游戏的开发门槛大为提高，只有那些拥有深厚底蕴的厂商还能支持下去。在这种背景下，如果有一个新的制作小组跳出来宣布要制作国产单机游戏，就不由得让人产生一种见到熊猫的感觉了，例如由迦伯数码科技制作，并由新天地代理发行的这款《成吉思汗》。但让人疑惑的是，它能从目前看似萧条的单机游戏市场中分一杯羹吗？**

## 图像：简单是美？

谁都知道，国产游戏在技术上还有很长的路要走。游戏的品质并非仅仅由技术决定，虽然这句话在追求视觉享受的今天说起来似乎有些无力，但还是有部分玩家追求的不仅仅是漂亮的画面。具体到《成吉思汗》这款游戏，其制作给人的第一印象就是“简单”。一进入游戏，从开场动画和菜单，再到界面，给人一种近乎简陋的感觉，制作者似乎在刻意简化某些方面的图形表现。不论是基于什么样的考虑，追求“简单是美”还真需要点勇气。宣传中所鼓吹的所谓RPG成分，其实就是每个战棋类游戏都有的战斗之间交待情节以及进行准备的场景，其画面相对来说还算差强人意，基本处于近年国产RPG的平均水平。关卡之间的衔接使用了静态图像加滚动字幕的形式，这在历史背景的游戏中十分常见。它们虽无特别出彩之处，但比之制作粗陋的动画还是强得多，不过这样的过场也仅仅在《成吉思汗》中一些较长的情节叙述中出现，大部分故事的连接仍是通过人物之间简单的对话，实在是有些苍白。作为战棋类游戏中最主要的场景，战场的制作简单，直观，各个部队的标识使用了传统的单士兵图标，这让我们回忆起很久以前的《三国英杰传》。当然，如果采用一些能突出部队规模和战争气势的形式显然会好一些。另外，战斗中动画运用得很少，法术和技能的施放也仅仅是使用一些图片代替。总之，视觉方面的设计是能简则简，不管是制作投入上的原因，还是制作人员的能力问题，反正初玩游戏，给人感觉虽算不上不好，总归是比较平淡。游戏的内涵固然重要，但在包装上，忽略或故意简化一些设计是不明智的，毕竟每个玩家都希望玩到更养眼更舒服的游戏，细微之处的用心会给玩家带来更好的游戏感受。

## 系统：缺乏创新

《成吉思汗》在游戏系统的设计方面，遵循传统战棋类游戏的原则，融入了兵种相克、战术策略等元素，老玩家玩起来自然轻车熟路，新手上手也还容易。在谨慎地运用传统方法的同时，“创新”这个词理所当然地被遗忘了。其实仔细想一想，很多题材上的因素都可转化成游戏的卖点，一个明显的例子就是在游戏中的兵种搭配上：每一个对元代历史略有了解的人都知道，蒙古军队从来都是以强悍的骑兵部队作为进攻的中坚力量，那么在游戏中更加充分地体现骑兵的作用，无疑会大大吸引玩家的注意力，在战斗设定上也大有文章可作。但在这方面制作组并没有过多考虑，反而延续传统战棋游戏的一套标准，甚至连智谋型武将施展的招式也被定名为“法术”，这实在令人有些啼笑皆非，改成叫“计谋”难道不更符合游戏的主题吗？另外，游戏中的地形似乎并不会影响部队的行动力，部队翻山越岭如履平地，这也导致玩家想利用地形制定战术打出一些精彩的以少胜多战例的想法化为泡影。制作者的表现过于中规中矩，本来如果缺乏制作战棋游戏的经验，有一些突破的话多少能弥补这个缺点，可惜制作组并没有做到。在音乐上制作者还是下了功夫，几首带有蒙古风格的曲子颇有些意境，用来衬托游戏主题比较合适；但如果游戏本身娱乐性不强的话，相信也没什么心情去品味音乐。


地形对移动力的影响让人难以把握。


法术用卡片来表示，形式上有新意。


关卡间的剧情模式。

## 题材：有待深挖

在题材方面，在国内，历史类游戏的影响力丝毫不亚于武侠，但显然制作的难度更大。像《成吉思汗》这样历史题材的游戏，需要表现出一种铁马金戈气吞山河的气势。这种气势，无论是从动画、图像、音乐，还是叙述手段、战争场面等，都可进行表现。事实上去年热播的大陆版《射雕英雄传》让许多玩家再次记起了铁木真、扎木合和哲别等草原上的英雄，在剧情上可很容易融入进去。这就需要制作者们拥有良好的素质，首先要对这一段历史有足够的了解，然后具备从微观中展现宏观的大局把握能力。历史为史诗般的游戏作品提供了“温床”，选择了历史为主题的游戏很多，但能在游戏中讲述出史诗般的故事却寥寥无几。说起纵横杀场、指点江山的气势，蒙古帝国纵横欧亚的历史不会比三国鼎立和日本的战国时代逊色，在制作上也不是没有成功的先例，光荣的《苍狼与白鹿》系列，至今仍留在很多玩家的记忆中。当时的游戏在技术上当然远远不如一些最新的作品如《信长之野望——天下创世》，用图像来表现战争气势时自然也不可能十分到位，但统帅百万雄师，拥有无边的牧场、横跨欧亚的版图，同样会让玩家生出一种豪气。

当然，不同类型的游戏使用的表现手法是不同的。以战棋游戏而言，就像一盘棋局单单依靠棋子的数量不可能构成一方的优势一样，“一夫当关，万夫莫开”的气势，致命一击的犀利，是建立在真正精妙的战术战法之上的，战棋游戏如能完美地体现出这一点，也就达到了策略的至高境界。

## 市场：没有悬念

至于《成吉思汗》的程序设计，游戏绝大部分时间还能正常运行，但无故退出的情况亦有出现，程序本身的优化一般，运行起来还算流畅。游戏本身没有用到什么特效，都是基本的图形，再有卡的情况出现也说不过去。虽然使用了双CD的容量，但显然包含了明显的水分。要总结《成吉思汗》这款游戏的特点，“传统和原始”的形容可能比较适合。既无十分华丽的图像，亦无令人惊奇的玩法，同时缺少体贴的设计，在当今商业化的游戏市场中，犹如滔滔洪流中漂流的一片树叶，很容易就会被市场淹没，被玩家忽略。就游戏本身而论，算不上优秀，但亦属合格，能耐心品味的话，游戏的乐趣自然是有的。大部分初次体验游戏的人是不是都会产生这样的兴趣呢？作为游戏而言，不应要求玩家去挖掘其内涵，而要吸引和诱导玩家来发现其魅力，不把顾客放在第一位是缺乏市场观念的表现，国内单机游戏制作者们的处境我们都十分理解，但推出这种作品，只是投石问路的话，自然无话可说，指望获得市场，就是一种奢求了。以《成吉思汗》的表现来看，结果没有悬念。尽管游戏的开发投入可能不多，但不去作一点大胆的有价值的尝试，也是一种浪费。


在帐篷里可以找到道具，这些都是传统战棋游戏的设定。


战斗之后更换武器。

**回到前面的话题上，目前国内的单机游戏市场并不景气，指望在这个特殊时期来个一鸣惊人并非不可能，但这也需要制作人付出更多的努力。希望《成吉思汗》这款游戏推出后得到的反响能带给制作组更多的经验和思考。也许仅此而已。**



刚玩《极品飞车——地下狂飙》（以下简称极狂）时，总会有几个编辑坐到我旁边观看，伴随着"画面太漂亮了！""效果真棒"的赞许声，我不禁飘飘然起来，于是画面效果全开以显摆机器性能，随着灯光拖尾、模糊特效、事件动画特效的打开，我的赛车也开始飘飘然起来：完全看不到路口，分不清转弯方向，失去空间感、距离感和速度感。花里胡哨的灯光拖尾加上模糊特效简直是绝配，让我总觉得眼睛里有些什么该去揉一揉的东西。只是眨下眼睛便会出现撞墙等多种低级错误——想想1分钟你要眨多少次眼睛吧。于是旁边的围观者们大叫扫兴，叫嚣就算用脚趾头控制也比我跑得更快。当我迫不得已关掉那些该死的特效，猛然发现自己技术进步了很多，200km/h以上的速度控制起来依然游刃有余，甩尾、入弯、超车俨然是个专业车手。于是自打我踏入游戏界以来第一款需要关掉特效才能玩得更爽的游戏出现了——当然是在硬件允许的范围内。

# 只顾玩酷

## 评《极品飞车——地下狂飙》



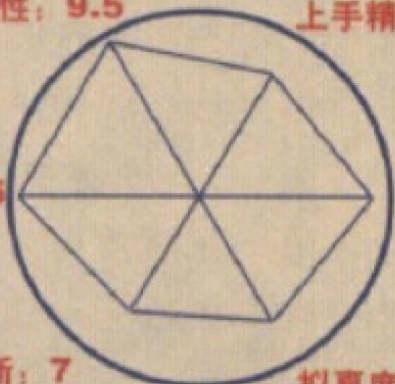
■品合实验室 fly

**总评 8.3**

精彩的画面和音效烘托出了地下狂飙的主题。

相比画面的出色，游戏的可玩性比较欠缺。

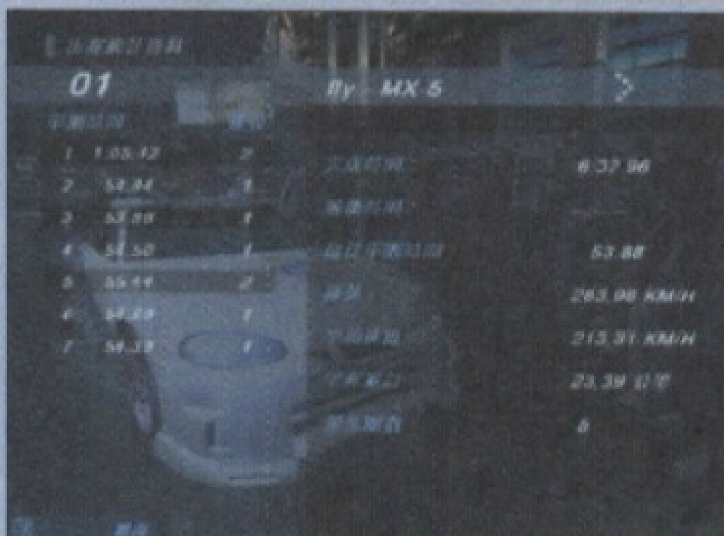
| | |
|---|---|
| 制作 | EA SPORTS |
| 发行 | 美国艺电 |
| 载体 | CD×2 |
| 类型 | 体育模拟 |
| 语言 | 英文 |
| 环境 | WIN98/ME/2000/XP |




孔乙己说："回字有四样写法，你知道么？"

EA说："一条赛道有八样跑法，你知道么？"

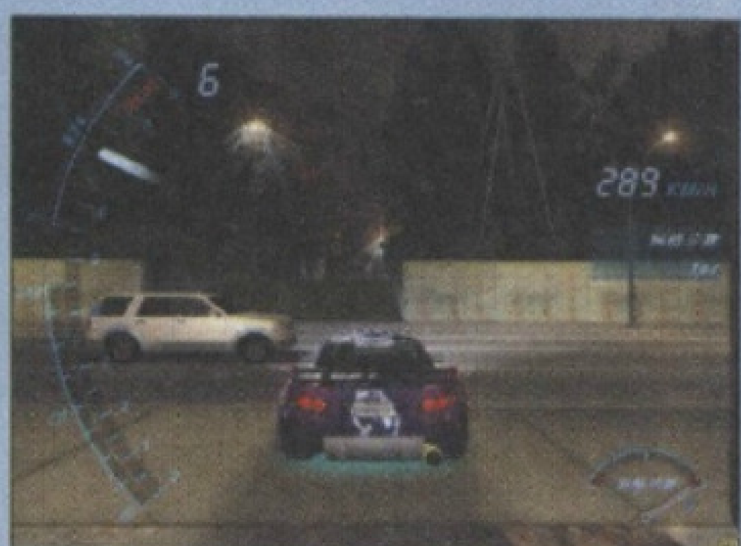
不知道是EA就这么设计以引领赛车潮流趋势，还是EA的设计师们缺乏想象力，一条赛道循环跑上几圈来个巡回赛或淘汰赛，也可截取两个点来个竞速赛，或找条直道来个加速冲刺赛。这不是才4种么，但每条赛道又可以正着跑反着比啊，这样可不就是8种么。"极狂"中的所有地图和赛道都来自一座城市，这座城市每天都在修路——今天堵这个路口，明天封那个岔道，于是你在跑每条赛道时都会觉得似曾相识，等跑上一圈你又会觉得不尽相同，很多赛车游戏（包括"极品"系列的前几部）所鼓吹的"欣赏多种风景、异域风情"在"极狂"中完全是一种妄想。由于是地下狂飙，所以比赛时间全定在城市的晚上：景色的纵深没有了，取而代之的是四四方方的高楼大厦；蓝天白云也看不见了，取而代之的是一片黑色——尽管偶尔有客机飞过调节一下气氛；以雪、水、泥、土、草等为主的各种路面没有了，取而代之的是可当镜子照、嫩得可捏出水的柏油马路。但城市的夜晚也有好处，你看看街灯的光亮耀眼，你看看车身的流光溢彩，你看看道路的车水马龙，很真实，真实到某一路口在某个时间肯定会钻出一辆出租车横在你面前——电脑不会雪中送炭只会忙中添乱。"极狂"继续沿用了抄近道这一经典设置，但抄近道的效果比起上代打了些折扣——"近道不近"是本代的特色。很多近道进出的难度增大不说，而且在节省时间方面效果并不明显，尤其是若你的驾驶技术尚不熟练，抄近道只会让你损失更多的时间。其实增大近道的进出难度也无所谓，提高近道的曲折度、NPC车辆的密度也能忍受，最关键的是抄近道会带来巨大的时间价值和成就感，也就是说，抄近道的难度要和节省的时间成正比——冒着落后10秒甚至Restart的危险只为争取1秒的优势，谁愿意干？


让人心力憔悴的7圈拉力赛，每圈都不能失误。

在我观看《速度与激情》这部电影时，里边的每位赛车手都会从后视镜里观看尾随车辆的状况（废话！哪个司机开车不这样），并有针对性地采取堵、别、蹭、撞等多种手段，这让在玩模仿电影成分很重的"极狂"的我很是羡慕。因为"极狂"取消了后视镜的设计，虽然有向后看这个按键，但当你玩到3位数的关卡、赛车平均时速超过200km、跑6圈甚至7圈才能定胜负时，按这个按键就变成一场豪赌——最终的比赛胜利和短暂的保持领先之间的赌博，也许你能看到后边车辆这一秒的位置，但你却预料不到自己赛车下一秒的状况。也许EA是为了照顾低配置玩家而取消了后视镜，但不得不说，我宁愿它取消灯光拖尾、模糊特效这些华而不实的玩意，装上后视镜这个可随时观察尾随车辆状态的重要部件，会使赛车更具刺激性、娱乐性和观赏性。大部分时间里，我都在和弯弯曲曲的赛道作斗争，最多在比赛开始时别边上的赛车撞墙玩，这显得相当无趣，前几代里互相陷害、互相别车甚至等对手一圈只为把他顶上天的场面消失得无影无踪。这里还不得不提到车内零件和装饰物的


自己定义赛车酷酷的外观。


漂亮MM，凹凸有致，穿着暴露，还是双胞胎呢……


直道冲刺赛，猜猜能不能闪过去？

取消，比如方向盘、仪表盘，这使“极狂”的真实性大打折扣，虽然我从不以车内角度驾驶赛车，但这些设计无疑能增加爱好以此角度驾车的玩家的带入感和临场感。

另外，此次“极狂”还取消了局域网连机模式，玩家只能上EA的官方服务器过把瘾，也许EA是为了防止盗版而想出的这么一个邪门举措，但那繁琐的注册方式、连机方法足能吓跑一批痴迷玩家。我和8神经为了连机爽把飞车，还要先登录远在大洋彼岸的EA服务器，再转回大洋此处的局域网里——虽然我歪下头即可看见他的屏幕，但我的数据包却几乎转了地球一整圈。这简直是我见过的最令人哭笑不得的联网方式了，我想破头也想不出还有什么游戏只支持互联网而不支持局域网对战（网络游戏除外）。而且以往“极品”各系列都支持8人对战，到此代突然变成只支持4人，虽然也可理解成是公平性的表现——所有赛车均在同一起跑线上，但在“人越多越热闹”的网络对战论调下，4人对战在今天无论怎么看都显得十分寒酸。这里又不得不提到《速度与激情》，EA应该从这部影片中学到了不少好点子，但最有意思的一种联网对战方式却没学到：折返直线加速冲刺赛的二人组队接力式对战，名字虽然有点长，但诸位一看便能明白，这种二人配合模式可比孤零零的自顾自有趣得多，而且也明显是为4人对战量身打造的。

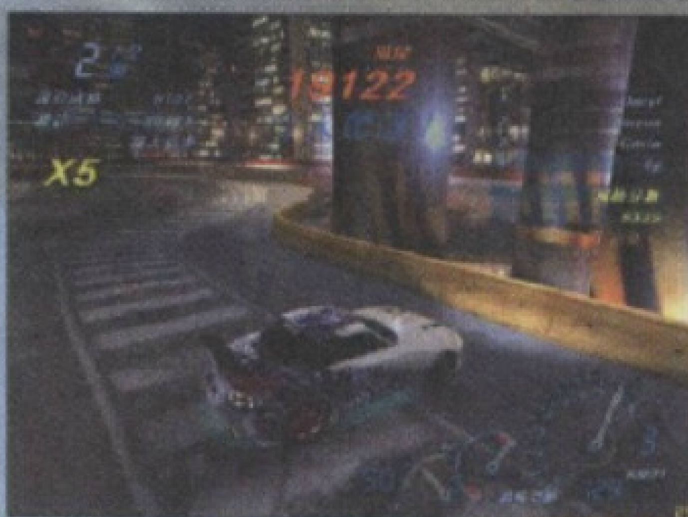
定做具有自己个性的赛车是“极狂”的一大亮点，应该说，在此代游戏中我只喜欢这个。从性能越来越强劲的发动机、传动系统、轮胎到外观里可搭配出无穷多组合的车身、喷漆、配件，无一不在展示你自己特立独行的性格——你不一定拥有最劲的赛车，但你一定要拥有最炫的赛车。不少同事只是在看我不停地组合各种油漆、贴纸、喷图而弄出一辆又酷又炫的赛车，便又努力地赛上几圈激活一些选项以装饰自己的爱车。车辆改装也是吸引我将这款游戏玩到底的唯一动力，相信不少人亦是沉迷于此，我曾花上两个多小时将车身的贴纸和喷图一个个调出来看，对比哪个更酷一些。另外，车底的霓虹灯管是个很有趣的设计，它除了起装饰作用，个人认为它还达到了一个非常另类的效果：“极品”系列每代都摆脱不了一个致命缺点，那就是车体的悬浮感，也就是汽车在路面显得发飘，轮胎似乎和地面毫无接触。此次“极狂”的发飘感明显减少，一方面除了游戏本身没有录像功能无法进行远距离观察外，另一方面车底霓虹灯及其在镜子般路面反射的光晕效果大大增强了赛车的“抓地”感，这种变化效果虽然极不明显，但的确是实实在在地影响着你的感受。

此外，个人感觉性能方面的定做功能似乎并不合理，一辆赛车在外观方面也许各不相同，但在性能方面却几乎千篇一律，都是3级“武器”，这样怎能凸显个性？倘若EA把这种RPG式的赛车升级系统做得更像RPG，不如每打过一定关卡数即获得一些“技术点”，这些点数可加在发动机、传动系统、轮胎等方面，由玩家自己决定更偏重哪个方面的升级和提高，岂不快哉？更令人遗憾的是，游戏没有提供编辑器或导入功能，后挡风玻璃贴个什么ABS、BBS、HKS之类不知所云的厂商名字，远不如在画图板上用黑体初号字写上“fly”，再导入游戏贴上去来得更个性化一些。看到这里，不少美术功底不错、Photoshop水平上佳的读者一定在构思什么精美的车身彩绘图案了……如果EA能提供类似的开发包或编辑器，相信“极狂”的生命力还会再延长一些。

本人赛车水平一般，只是以一名普通的非职业赛车玩家来看待这款游戏。这次的“极狂”可以说非常令人失望，画面虽说几近完美，但从提高赛车成绩角度来说帮助不大；定做赛车花样够多，但缺少编辑导入功能让人如鲠在喉；赛车控制更加简单，刮蹭掉速减少，但夸张的甩尾扭动、较高的翻车率和略显鸡肋的手刹让人如热锅蚂蚁；111关（实际112关）的剧情模式虽够让玩家跑上近1个月，但当你打穿所有关卡后剧情自动封闭不免让人有些手足无措；游戏的地图虽说也不少，但在剧情模式中几乎都跑过雷同的地图未免显得味同嚼蜡；游戏新增加了一种全新的甩尾比赛，但对我而言这是最恐怖的一种比赛模式，Hard模式下我的食指、中指都僵直得不能弯曲也赶不上对手得分的零头；虽说在EA服务器上可有你不俗的积分值得骄傲（而且积分高并不代表技术一定就高），但远不如在局域网中大家大呼小叫你争我赶更有意思。这里还要说个小插曲，EA的音乐实力向来不容置疑，此次自然少不了众多的劲歌爆曲，配上重金属铿锵激昂的摇滚，会使你的赛车心情更加充满激情。尽管如此，我在玩103关的一个7圈赛道时，即便以Easy模式跑了近100次仍未有进展，终于偶然在闭掉背景音乐的情况下奇迹般地过关了，不知是上天在眷顾还是摇滚在作祟？

**华丽的画面在谋杀你岌岌可危的硬件平台、复杂的城市路面在谋杀你几近崩溃的神经、无时不出的各类小车在谋杀你危如累卵的耐心、夸张的灯光和路面在谋杀你每况愈下的眼睛，当你打穿这部《极品飞车——地下狂飙》后，除了反复把玩自己组装出的赛车外，你还能再做什么？**


在比赛开始把敌人挤撞墙是我的爱好。



令人惊讶！超炫！最大倍率19 122！可惜很快就撞墙了。



寒冷的冬季，一棵看似枯萎多年的老树发芽了！

号称动作冒险游戏鼻祖的"波斯王子"系列，在经过一次失败的续作后，靠着新东家——育碧的全力支持，终于再放异彩，推出了脱胎换骨的新一代游戏《波斯王子——时之砂》。你一定喜欢勇士印第安那·琼斯，熟悉美女劳拉·克劳馥，而在《时之砂》中，以小胡子造型出现的波斯王子将再次成为偶像级的游戏明星。游戏中采用了顶级的3D图像引擎，以史诗般的传奇故事和梦幻般的爱情插曲为背景，创新设计的多种动作元素表现在游戏中——跑、跳、攀、爬、挥、砍、劈、杀，打造出一个活灵活现、无所不能的波斯王子。

《时之砂》讲述的是波斯王子随父亲东征西讨，于战利品中发现上古神器——时间沙漏，另外还获得一把神奇匕首。由于听信奸人谗言，王子不慎将沙漏中的时之砂释放出来，所有接触到的人顷刻间全部化为鬼魅。王子痛定思痛，决心凭一己之力，挽救灾难中的国家，扭转黑白颠倒的乾坤。在艰辛的冒险过程中，王子得到了Farah公主的协助，患难见真情，英雄和美人之间也擦出了爱的火花。两人齐心协力，最终战胜邪恶，化解了一场危机。



# Prince Of Persia: The Sands Of Tim

# 波斯王子 时之砂

■品游轩 苹果熟了

远古时期，波斯帝国疆土横跨三大洲，文化辉煌灿烂，国势强盛无比，其欲图吞并更多周边国家的野心也日益膨胀。这一次，波斯国王Sharaman和王子殿下亲率大军，向隶属于印度王国的Maharajah邦发动了猛烈进攻。在攻守双方僵持不下的关键时刻，Maharajah邦的丞相Vizir法师背叛了自己的祖国，为波斯军队打开城门，整个国家顿时陷入一片腥风血雨之中，我们的故事就从这里拉开了序幕。

**总评 8.5**

| 制作 | Montreal |
|---|---|
| 发行 | UBI SOFT |
| 载体 | CD×2 |
| 类型 | 动作冒险 |
| 语言 | 英文 |
| 环境 | Win9X/Me/2000/XP |

文化包容性(9) 上手精通(7) 音效(9) 剧情(8) 创新(7) 画面(10)

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 800MHz
内存：128MB
显卡：Geforce Ⅲ 或RADEON 8500以上显卡
硬盘：1.5GB

## 王国宝藏

### The Maharajah's Treasure Vaults

狼烟滚滚，杀声震天。波斯军队和Maharajah邦守军展开了激烈的肉搏战，前方城门眼看即将崩塌，争强好胜的王子策马狂奔，不顾个人安危抢先纵身跳进城去。波斯帝国攻城的炮火十分猛烈，城内到处是大块的碎石。从旁边的大石头上去，没走几步来到一处较高的墙壁下，按住鼠标右键加速跑蹬踏上墙。之后遇到第一个敌人——1名持长矛的小兵，王子牛刀小试，轻松收拾掉对手。攀上木梯继续前行，路上遇到水池可别放过。那些看似无法跳过的地方，王子利用飞檐走壁的轻功也一一越过。在前方的一处城墙上遇到4个

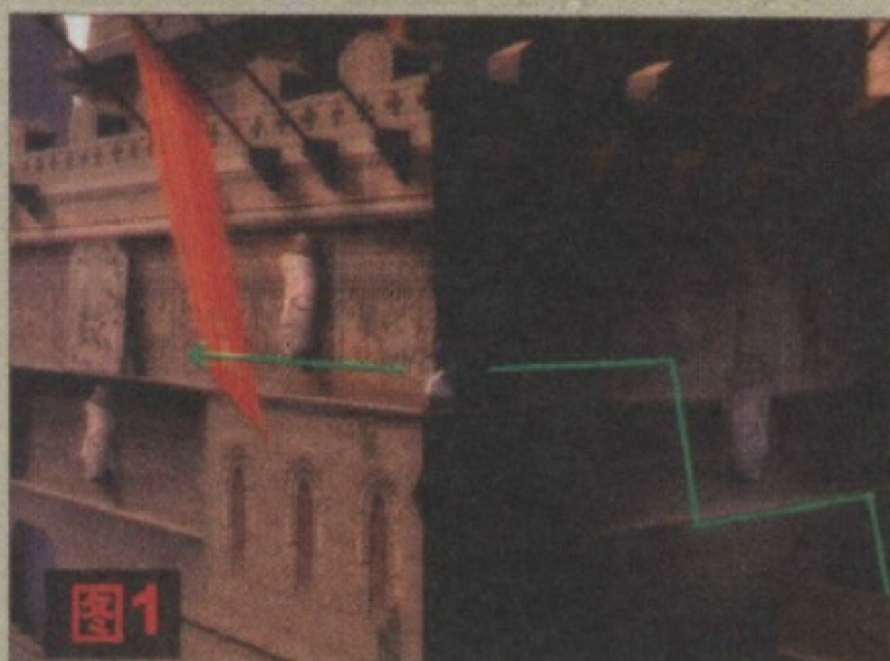

图1


图2

敌人，这是操练功夫的好机会，试用一下自己掌握的格斗技巧吧，后面的行程中将多次面临这种被敌人围攻的局面。干掉他们后，前方似乎无路可走了，别着急，攀住城墙上的石檐，沿城墙前行（如图1）。最后从城墙上被炮火炸出的大洞跳进去，这里也有敌兵数名。把他们打趴下后，唯一的铁门锁死了，于是攀住一根柱子，经过几次跳跃，上到2楼（如图2）。

## 神的惩罚

### "You Have Unleashed the Sands of Time"

掀开门口的帘子，让王子没有想到的是，黄沙万里的大漠之中还会出现眼前这样一座水帘洞似的宫殿。从左边的墙壁上跑过去，万一不慎掉到池子里也没关系，爬上来重新来过就是。要越过第2处水池就需要一点功力了，从右边墙壁跑过去，在身体将要坠落时，往左猛跳一下即可通过。往前继续走，就会遇到第一次需要施展"Z字跳跃"功夫的地方。随后到达宫殿大厅，Maharajah邦的镇邦之宝——时间沙漏和神秘匕首就收藏于此，但王子暂时还得不到这些宝物，先从进门处右边行动吧，借助墙壁上的平台绕大厅一周，到达对面的侧门（如图3）。穿过侧门，看准时机通过两处致命的刺柱阵，来到后殿。沿着墙壁上狭窄的石台往右去，慢慢走，这些石台不时会崩塌，经过几番攀上爬下，到最后的地方反身一跳，抱住身后的柱子（如图4）。接着从1根石柱跳到另外1根石柱上，最后顺着柱子滑到地面。后殿中央是一座巍峨雄伟的石雕神像，从神像跟前起步，通过巨大的神像石手，在神像右颊和旁边墙壁之间"Z字跳跃"直至神像头顶。神秘匕首就陈列在这里，王子将其收入囊中。这时发生了异象，一束白光贯穿神像头部，巨大的神像顷刻崩塌，宫殿也开始摇摇晃晃，好像引发了地震一般。王子赶紧从旁边的通道逃离，一路上地板不时塌陷，出现了许多尖刺陷阱，一旦掉入即会丧命。还有不少刺柱阵，被刺上几次也会小命不保。这时王子发现自己已经拥有了神秘匕首所赐予的特殊能力，这样在躲避机关时可以按一下R键，切换为慢镜头模式后过关会容易一些。最终，王子和已经攻进城内的父王会合，大军将城内洗劫一空，其中也包括时间沙漏和王子刚才获得的神秘匕首。波斯军队穿越茫茫沙漠，得胜回朝，途中王子发现俘虏中有一气质不凡的红衣美女，两人四目交会的瞬间，彼此仿佛有种似曾相识的感觉。

经过土耳其时国王决定稍做停顿休息。在土耳其苏丹的宫殿中，心怀不轨的Vizir法师怂恿王子将匕首刺进沙漏，其中的时之砂瞬间释放出来，宫殿内弥漫着黄色的烟尘，天空中再度出现恐怖的白光。接触到时之砂的人顷刻化为妖魔鬼怪，除了手执法杖的Vizir法师、有匕首护身的王子和那位侥幸逃脱的红衣美女，其余人无一幸免。待成群结队的妖魔四散而去时，王子发现自己被几个小厮围困了。对付他们并非难事，唯一要注意的是需要在打倒小妖之后再补上一匕首，不慎受伤后，记得大殿的一侧有水池可以补血。

## 似曾相识

### "Had I Really Seen Her?"

就在王子浴血奋战时，大殿外有一双眼睛正注视着他的一举一动。当战斗结束后，王子发现了门外的女孩，他想起自己将匕首插入沙漏时那声尖利的叫声"No！"女孩见王子注意到了自己，转身往外面跑去，王子赶紧朝她离开的地方追去，似乎只有她才能解释为何会发生如此变故。受到魔咒打击的宫殿摇摇欲坠，女孩似乎害怕王子会加害自己，不要命地往前逃去，丝毫不理会王子的呼唤。前方的路被崩塌的瓦砾堵塞了，王子只得从旁边的房间绕过去。进入房间后，首先一个跳跃攀住正前方下面的断阶梯，然后在阶梯下收集到一堆闪烁的时之砂。接着从门下方墙壁上的横杠开始，几个单杠回环后荡至高处穿过房间。红衣少女往走廊的深处跑去，王子紧紧追赶，但没多久又遇到了天花板的崩塌，只得从左侧的走廊绕行。这个走廊上有几根横杠，蹬在墙壁上跑过去抓住第一根杆子，几个大回环后穿


图3


图4

**游戏系统指南：**

在游戏主画面上显示着王子的生命值、僵化敌人的能力值，以及可以使用时光倒流的次数。游戏中补充生命值采用喝水的方式，另外如果在一些隐藏地点喝下场景中央水坛中的神水，王子的生命值还可以加长。游戏中设计的"时光倒流"功能非常新颖和实用，启动后，画面左上角的白色圆环会逐渐消失，圆环是"时光倒流"功能的计时图示。按一下R键启动慢镜头模式时，在这个白色圆环的位置会出现一个逐渐画好的绿色圆环，这代表慢镜头模式的时间限制。而那一串黄色的小球则代表可以使用"时光倒流"功能的次数，起始阶段为4个球。随着游戏进行，经常可以见到闪烁的时之砂，这时要按E键使用匕首收集，收集后黄球下方就会出现一个白色小圈，每收集一次，小圈就逐渐变大，如此累积多次后，小圈就会变成一个黄球，这就代表使用"时光倒流"功能的次数增加了1次，最高可以增加到10个球。在游戏中王子的敌人是无数妖魔，打倒他们后，还要用神秘匕首插入对方胸膛以驱散他们的魂魄，收集附在他们身上的时之砂，否则不一会儿敌人又将复活。格斗中使用匕首刺中尚未打倒的敌人，敌人会出现全身变白、躯体僵化的情况，此时再继续击中他两次即可让其粉身碎骨，这种功能需要耗费画面左上那种白色月牙形图示所代表的能力值。在游戏开始时王子还没有这种能力，随着杀敌经验的增加，就会习得僵化敌人的能力，最高可达10格。游戏不能即时存档，给玩家增加了不少难度。而存档的方式也很特别，王子必须走入那种有红色光柱的地方，即会看到下一阶段行程的介绍片段（一定要注意观看，对接下来的行动有帮助），随后就会出现存档选择。初玩的玩家可以选择在Options中打开动作提示功能，在场景中就会出现字幕提示相应的按键操作方法。还有一个窍门是，在游戏中要经常切换到第一人称视角或全景视角来观察周围的情况，以便更好地确定下一步的行动。


图5

越这里。随后又到了一个房间，同样抓住横杠荡到房间对面，然后由3根从上到下叠加排放的横杆落下去（按C键依次掉落），干掉房间地面上的几个敌人，然后在房间一角做连续跳跃和回环动作，上到高处穿过墙上的洞（如图5）。

## 秘密通道
### A Secret Passage

穿过破洞来到走廊里，没走几步，看见不远处有一堆闪烁的时之砂。拾起后转身，在走廊尽头借助一根横杆上到高处，穿过墙壁上的窟窿，这里有个隐藏地点，进去后是星光点点的神秘世界，喝下中央水坛的神水，王子的生命值槽就会加长。苏醒后发现又回到刚才进入的地方，窟窿已经不见了。下到地面，这里又遇到一堆时之砂，从地面的大坑下去，没走几步，王子突然被人拉到一边。来者正是红衣女子，她就是Maharajah邦公主Farah。王子注视着她颈上佩戴的很特别的玉佩，原来公主是凭借玉佩的庇佑才没有被妖化。此刻旁边飞出一些巨大的昆虫，公主从旁边的小洞逃走了，王子和这些甲虫展开了大战，打完后记得在走廊尽头喝些水补充生命值。再往前是个很大的偏殿，跳进正对门口的一个平台，然后走到外面的阳台上，夜空中，王子看见几只怪鸟衔着那只沙漏飞走了。从阳台另外一侧回到偏殿里，爬上此处的一根柱子，再跳到相邻的柱子上（如图6），最后通过墙壁上的两处石檐下到一个落脚的小平台上。此后在这里就需要使用难度更大的功夫了，先往前飞檐走壁到柱子的阴影处，然后马上往柱子上跳（如图7），抱住后滑到地面。这里有一堆时之砂，还有几只甲虫。杀完虫后，飞檐走壁到前方柱子的阴影处，然后跳过来抓往柱子。在落地的平台角落里，攀上石头，通过反身跳抓住横杆，最后跳到上面又拾到一堆闪烁的时之砂，借助几根柱子跳到一个离进来的门很近的平台上，这时按C键攀住平台边缘，移动到旁边墙壁上，依次松手落下去（如图8）。借助3处横杆到另一侧，干掉几只甲虫。抓住一根断柱滑到房间地面，杀死所有敌人，拾到一堆闪烁的时之砂。


图6


图7


图8

**基本操作：**

**W、A、S、D：**前后左右方向控制。
**鼠标左键：**攻击。
**鼠标右键：**特殊动作键（进阶动作、使用物品、推拉物品等）。
**E：**使用神秘匕首。
**R：**按一下为慢镜头模式，按住不放启动“时光倒流”功能。
**C：**松手/收刀。
**F：**切换到第一人称视角。
**Q：**切换到全景视角。
**Space：**跳跃（配合方向键可做出前后滚翻动作）/起跳后抓杠/被打倒后鲤鱼打挺起身。
**Shift：**跑动中按住不放，王子呈现蹑手蹑脚行走状态，在地面有尖刺机关时这样走动可以不触发机关。
**移动鼠标：**改变行动方向/拉远拉近视角（全景视角时）。
**X：**切换视角。

## 月影传说
### The Palace's Defense System

偏殿中央是一张大床，四角各摆放着一个大柜子，推开其中一个，一条秘道出现了。往下走没多远，踏上一个闪光的银白图符，打开旁边的石门，进去后里面的桥塌陷了。从右边的墙壁上跑过去，然后侧身跳到断桥上，继续前进。前面的大门前又出现一个闪光的银白图符，推动另一侧的木箱压住它。面前的大门开了，进去后，拉动右边的拉栓，在有限的时间内跳到中央平台上。

## 杀戮庭院
### A Booby-Trapped Courtyard

王子所处的地方设置了土耳其王宫的核心防御机关，这个圆形的大厅里似乎蕴含着无尽的秘密。中央的圆形大平台周围有4个凸出部分，分别饰以满月、月亏、半月以及弦月图案，而王子需要推动身旁的两个扳机来使这些图案和周围墙壁上的对应机关吻合。有螺旋形标志的扳机控制中央平台的升降，另外一个则控制平台的旋转。这个谜题其实很简单，只要按照满月→月亏→半月→弦月的顺序来一一推动扳机，谜题就会迎刃而解。随后王子通过出现的木板，从梯子下去，在银白图符处跳起拉动空中的拉杆，前方的门开了，下去清理掉出现的敌人。

## 国王之死
### Death of a Sand King

在皎洁的月光照耀下，庭院里树影婆娑。王子发力助跑，脚踏墙壁上那块显眼的银白图符，此刻院子中央徐徐升起一块大石柱。借助这石柱爬上去，再抓住一根横杆荡上去，跳到院落2层。这里布满了旋转刀和刺柱阵，小心躲避。沿四周的墙壁绕院子一周，在一处金色图符前面对着墙壁反身跳，抓住头上高处的拉杆，对面的门开了，荡过去进入其中，发现地面有尖刺，站在石头上沿

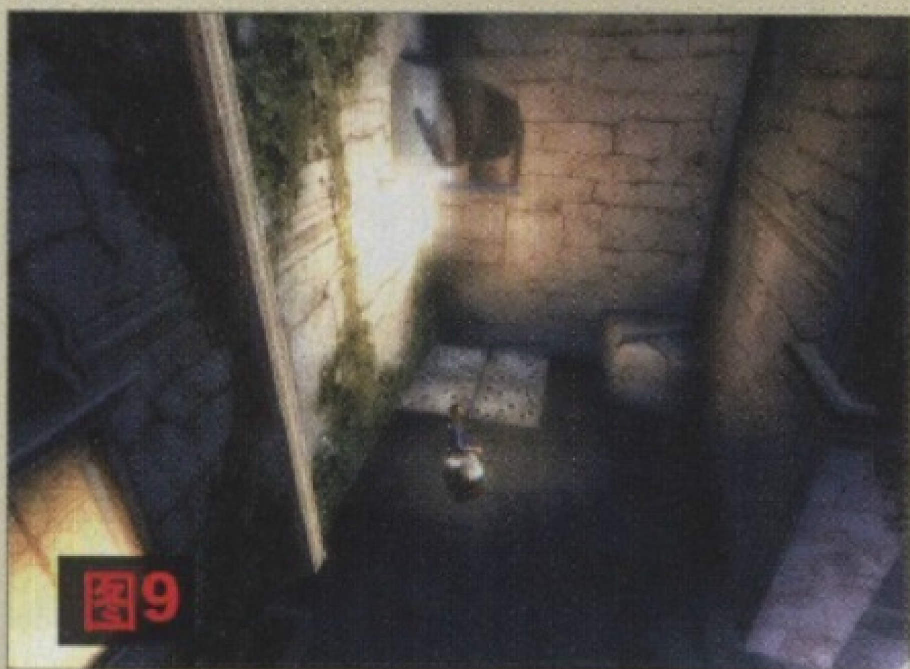

图9


图10

墙壁跑一段，然后侧身跳跃抓住梯子爬上去。没走多远，在一堆闪烁的时之砂旁边又找到一个增加生命值的隐藏地点（如图9）。此后借助3根悬挂油灯的横杆跳过去，小心墙壁上来回滚动的锋利锯轮，在平台上跳起抓住墙壁上的石檐，反身跳跃抓住横杆，荡至更高处的边缘爬上去（如图10）。这一层的中央大门紧闭，无法打开，在另一侧的地上有一个金色图符，踏上一脚后，中央大门会短暂打开，这时应迅速返回进入门内。进门后就有一个拉栓，拉动后立即行动，越过大坑，在走廊尽头脚踏银白图符，利用反身跳跳上伸出的石台爬到高处，躲过肆虐的锯轮，在有限的时间内通过闸门，来到大殿。大殿里，Farah公主正在和一群妖魔鏖战，王子惊奇地发现为首的竟然是自己那已经变异的父王，他暗暗把内心的挣扎和痛苦掩藏起来，挥刀杀向敌人。首先要清理掉Sharaman国王身边的喽罗，同时不能让Farah公主死亡。喝水补充体力后，最后要面对的是父亲的挑战，不过王子最终认识到，眼前不过是魔鬼的化身……

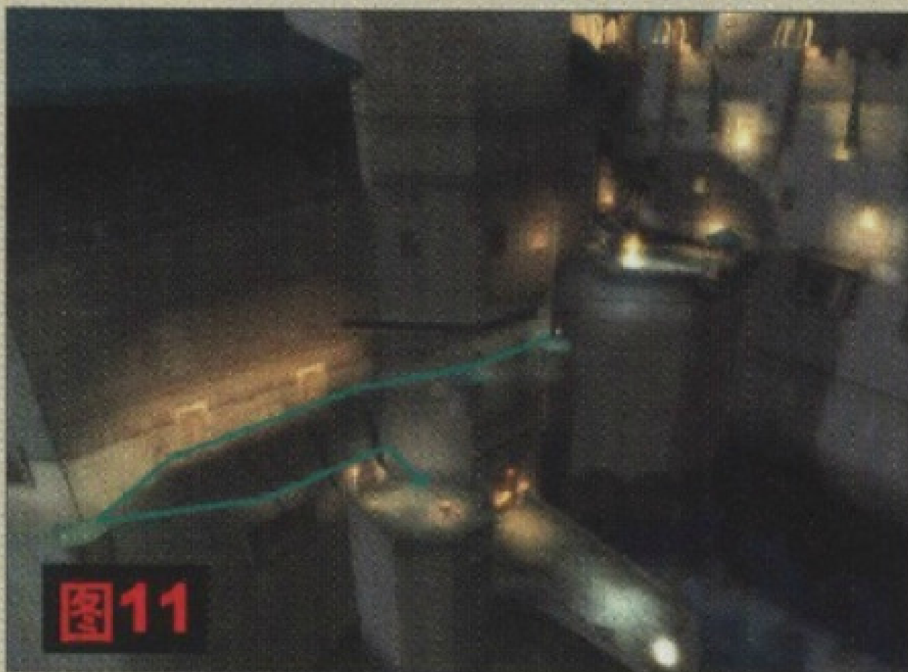
## 路在何方

**"I'll Try to Find a Way in"**

在公主的配合下，王子最终战胜了父亲，可自己也由于身心疲惫而倒在地上。当他悠悠醒来时，发现公主正试图拿走地上的神秘匕首，王子徒然警觉起来。“我只不过想独自去赶走魔鬼，恢复王国过去的繁华。”他对公主的解释将信将疑，但还是决定和她同行。两人来到大殿外面，公主看见前方的莲花池旁有许多敌人，赶紧跑过去用弓箭射击他们，王子自然不甘落后，下去一番厮杀，尽数歼灭此处所有妖魔。

## 塔楼遇险

**Climbing the Tower**

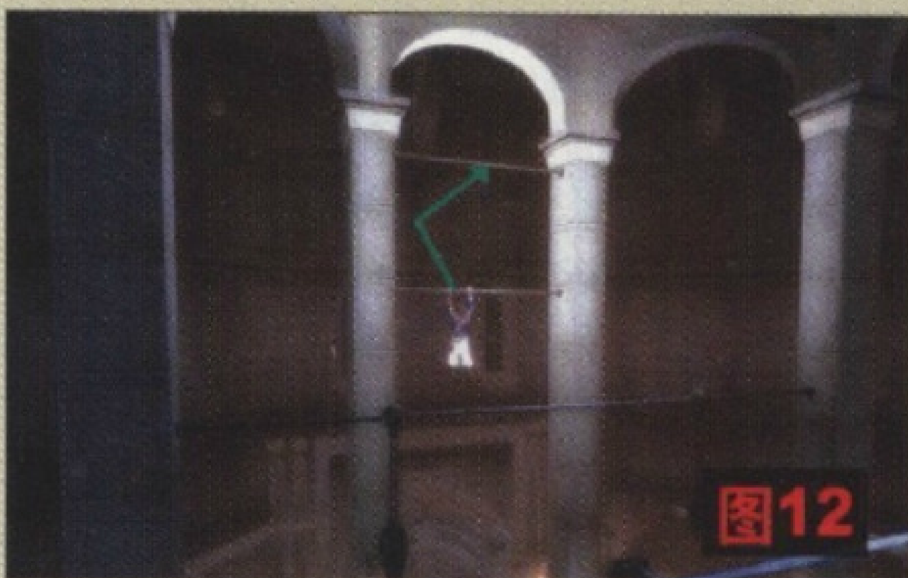

图11

王子叮嘱Farah在原地等候，他自己沿塔楼外墙前进（如图11），在落地的平台处顺时针推动扳机一圈，打开下面的塔楼大门，然后从这里下去，在大门口和一些敌人搏杀，胜利后进入塔楼。

## 仓库迷阵

**The Warehouse**

由塔楼底层正对大门的一堆石头上去，抓住墙壁上的狭窄石道，往右边移动一段距离后，反身跳起抓住一根横杆。借助相邻的几根横杆荡到对面，这里有一处难度极大的地方（如图12），需要首先回环后再荡到对面墙上，在抓住墙壁的瞬间立即反身跳跃，抓住位于刚才离开的横杆正上方的另外一根横杆。接下来飞越3根呈斜坡形排列的横杆，费尽九牛二虎之力上来后，先不要急于爬上那片木梯。对面平台上有个挂着薄纱的小门，进去后可以将生命值再延长一些。随后爬梯上去，一扇有着金色图符的大门紧闭，对于王子来说，先前已经有了多次经验，只需在对面踏一下墙壁上同样的图符，然后再


图12

快速回来进入打开的大门。塔楼内部再次出现有着金色图符的大门，无法进入的王子只得从旁边的斜坡下去，看见公主在门外面等候着。脚踏地上的金色图符，把公主放进来，两人一起返回刚才无法打开的大门前，大门旁边有一条裂缝，公主娇小玲珑的身躯刚好可以从这里通过。Farah进去后打开大门，大家现在要面对的是塔楼中的机关群——楼梯阵。要闯过楼梯阵并不需要花费太多的心思，首先让王子直接朝面前的楼梯走下去，在平台上跳起拉动半空中的拉杆，就会移动不同位置的楼梯。这里需要小心的是一种铁夹子机关，一旦被夹住就很惨。公主会同时配合王子的行动，移动另外部分的楼梯，两人互相帮助，齐心协力，最终到达底部。地面上有不少敌人，小伙子使刀，大姑娘用箭，合璧的威力是巨大的。干掉敌人后，找到两个木箱（上面有图符花纹），移动箱子压住地面上的两处银白图符，中央地段升起两座平台，上去后飞身脚踏墙壁上的金色图符，身后的塔楼大门就开了。

## 皇家鸟园
### The Sultan's Zoo

王子和公主走出塔楼，前方就是土耳其苏丹的皇家御鸟园，门外有一群手舞大锤的壮汉，不用说，这些家伙是很难对付的，尤其要避免被他们围在中间。

## 鸟笼之巅
### Atop a Bird's Cage

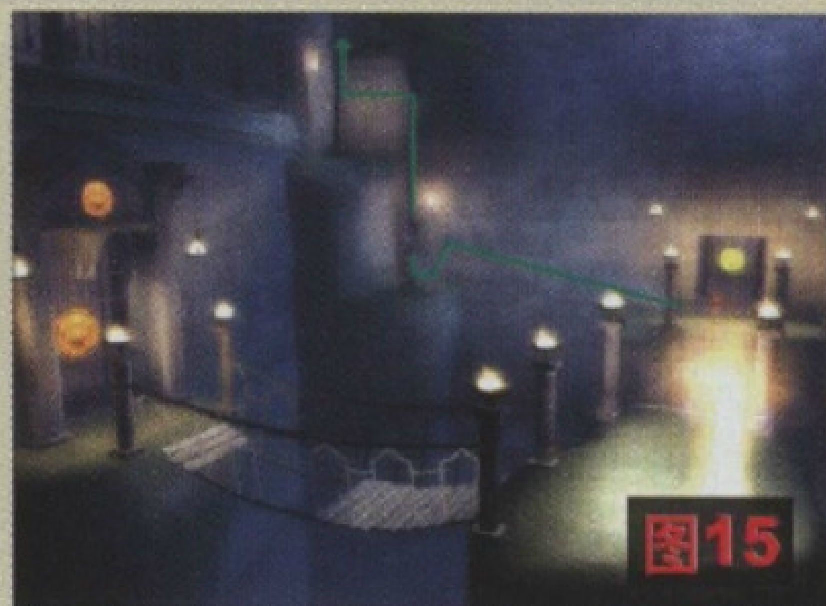
战斗结束后，两人发现皇家御鸟园的大门紧闭，无法进入。只能从旁边的小土岗上想办法，王子从这里爬上一棵树，再跳到旁边高一些的土岗上，最后在一小块沙砾地上朝前跳到御鸟园门前大树的小岔枝上，荡上几圈飞进御鸟园中。进去后开启大门放公主进来，随即就会遭到几只巨大怪鸟的袭击。弄得一地鸟毛后，去大鸟笼前的小屋里移开一个木箱，让公主从箱子后面的小洞钻进去，打开鸟笼的门。王子随即进入大鸟笼的内部，鸟笼里不时落下片片鸟毛，像下大雪似的，让人毛骨悚然。年青人施展自己熟练的单杠回环、飞檐走壁等功夫，一直上到鸟笼高处，最终从一个破口出去，在对面土岗上反身跳抓住头顶的树枝，然后荡至鸟笼的顶部，在这里推动一个扳机。

## 悬崖绝壁
### Cliffs and Waterfall

机关打开了鸟笼旁下方的一扇大门，王子跳到对面的土台上，从这里下去（如图13），一直到那扇门前，先别急着进门，到前面银白图符前跳起拉住拉杆，升起一片木梯，让下面的公主上来。进门后一直是往下的坡道，到了一个甲虫横行的地方。杀死甲虫后，站在那扇有金


图13


图14


图15

色图符的大门前，抬头往上看，发现高处有个拉杆，必须从旁边的土坡上飞檐走壁才能到达那里（如图14）。拉动拉杆后，面前的门开了。进去后移开一个木箱，让公主从箱子后面的小洞钻进去，打开通道尽头的大门。王子冲下坡道，拉动隐藏在3个木酒桶后面的拉栓，然后直奔前方，躲开沿途的机关和陷阱，在最后大门关闭前一个地滚翻到了门外，令人吃惊的是，公主早已等候多时了。

## 浴池迷雾
### The Baths

门外真是别有洞天！首先从进门处往右边走（如图15），爬过两棵树后，在一个土台上杀死两只怪鸟，随后飞檐走壁抓住前方峭壁上的藤蔓，移动到另外一

---

**进阶操作：**

**攀上爬下：**这是游戏里用得最多的动作，按Space键是往上攀，按C键则是松手跳下或攀住边缘。

**蹬踏上墙：**往墙冲去，按住鼠标右键，王子可以蹬着往高处跑数步，并自动攀住高沿。

**飞檐走壁：**要到达的目的地和现在身处位置之间相隔一段较远距离，既使是最大程度的跳跃也无法抵达时，王子可以贴着旁边的墙壁走，在脚下踏空的瞬间，按住鼠标右键和向前方向键不要松开，就可以在墙上飞檐走壁一段距离，从而顺利到达对面目的地。

**反身跳：**一般用于抓住离墙壁不远高处的横杆。首先采取蹬踏上墙的手段，在到达墙上高点时，立即按Space键，即可反身跳跃抓住身后高处的横杆。

**侧身跳：**有些柱子（横杆）离得比较远，需要飞檐走壁一段距离之后再向一侧跳，抱住柱子（或抓住横杆）。对于柱子来说，一般墙上都会有柱子的投影，当王子跑到影子处就可以起跳了。

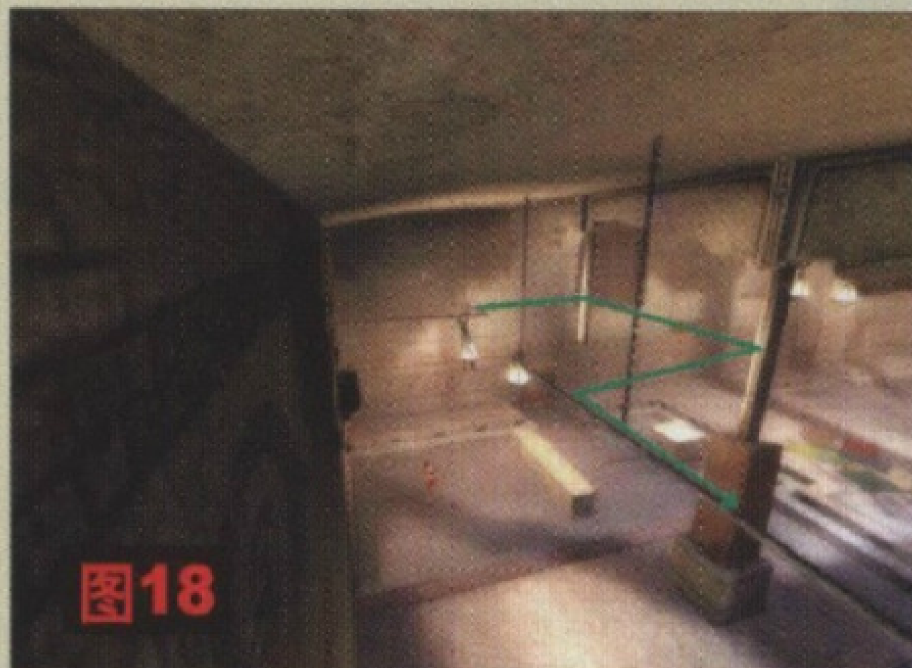
**Z字跳跃：**当王子处于两面狭窄的墙壁之间时，要想上到高处，可以首先使用“蹬踏上墙”，然后马上按空格键跳跃，王子就会跳到另外一面墙上，在他抓住墙壁的瞬间再按空格键，就会跳回先前的墙壁上，如此反复，王子就会在墙壁之间来回跳跃，并不断向上/向下，最终到达高处/地面。

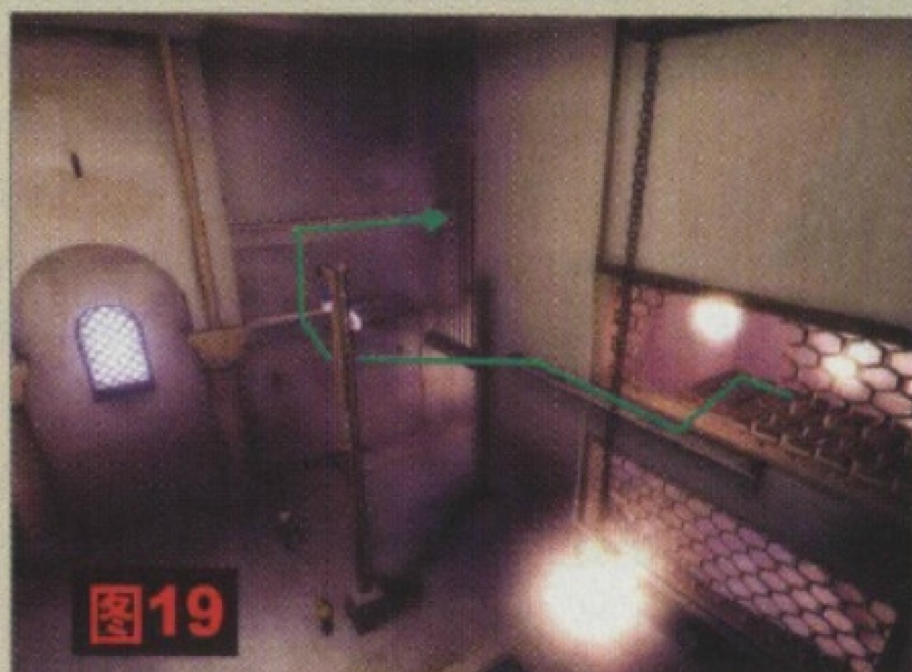
**单杠回环：**游戏中有许多旗杆、悬挂油灯的横杆或坍塌后残余的木杆，王子往往需要抓住杆子，然后像体操运动员练单杠那样荡360°大回环（按鼠标右键），并借力将自己荡至远处的平台或相邻的横杆上（按Space键）。

**荡秋千：**游戏中后期会出现需要借助绳索荡至远处的情形，王子对准绳索后往前跳起即可攀上，按住鼠标右键控制王子发力荡起，控制方向键可调整摆荡方向，用方向键上、下控制王子爬上或爬下。


图16


图17


图18


图19

侧后，反身跳跃抱住大树，滑下去收集到一堆时之砂，之后通过旁边的两棵树，到达一处流水潺潺的土台。这里有许多怪鸟，要尽量靠里站，避免被鸟击下悬崖。打完鸟后，攀住悬崖边缘向旁边的吊桥移动，过桥后推动一个扳机，打开不远处的一扇大门。然后从左边跳到树上（如图16），下到刚才推动的扳手正下方，从这里赶到刚才打开的门外，公主已经进入门内，里面有许多甲虫，王子赶紧杀了过去。走廊内烟雾弥漫，没走多久，发现墙壁上破了一个大洞，看得到里面的房间内有许多妖魔。这里是典型的土耳其浴池，从上至下分为多层，敌人既多又狠，需特别小心。

## 机关重重

### "There's Something Glowing Up There"

清理掉浴池的敌人后，接着往里走，挪动一个花瓶压住门口的金色图符，里面的门打开了，但要到达那扇门却要经过很多机关。来回摆动的大刺棍甚是吓人，密布尖刺的陷阱要格外当心。下去后反身跳抓住横杆，荡过去后再Z字跳跃上去，躲过另外一个大刺棍。进入中央浴室，这里的敌人更多，好在周边有水护身，注意补充生命值。

## 长路漫漫

### Above the Baths

当一切恢复风平浪静之时，公主踏住浴室中央的一个金色图符，王子则到前面移动一个浴女石像抵住墙壁上的一个金色图符，然后在另外一边上墙蹬踏第3个金色图符，这时左边会有一扇门打开，马上进去，推动里面的扳机，浴池的水会全部被放掉。仔细观察中央浴室的环境，发现在左右两边的墙壁上各有一小块飞檐（如图17），从这里上去，通过铁杆和石柱，一直荡到尽头（如图18），拉动尽头的拉杆，可以依次升起左右两处闸门。下来后在左边的闸门前推动一块巨大的柱基石落入闸门内，再沿刚才进入中央浴室的路径回去，发现石头已经滚到开始时挪动花瓶压住金色图符的大门前了。王子需要把此石从中间的缺口处推落到下层的浴池中，并最终推动它到左边的一个木梯下。随后王子站在石头上跳起爬上木梯，上去穿过一个窗口，下来后没走两步，穿过旁边的破口，按图示路线前进（如图19）。途中穿过一个小门，踏上墙壁反身跳抓杠，然后荡过去，最后踏一个金色图符，躲避前方的杀人机关，来到门厅处，干掉守候在这里的敌人。

## 宝刀在手

### A Long Buried Secret

继续往里面走，上楼梯后左拐，发现已经回到中央浴室的附近了。过道尽头有一个大柜子，将它拖到后面靠中央浴室大厅的边缘，然后爬上去抓住上方的横杆，荡到大厅中的柱子上，通过那一排柱子再荡至对面





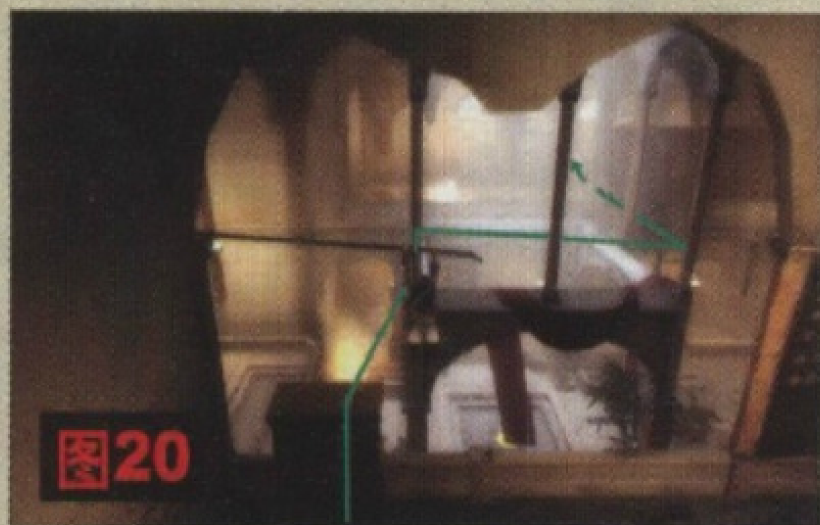
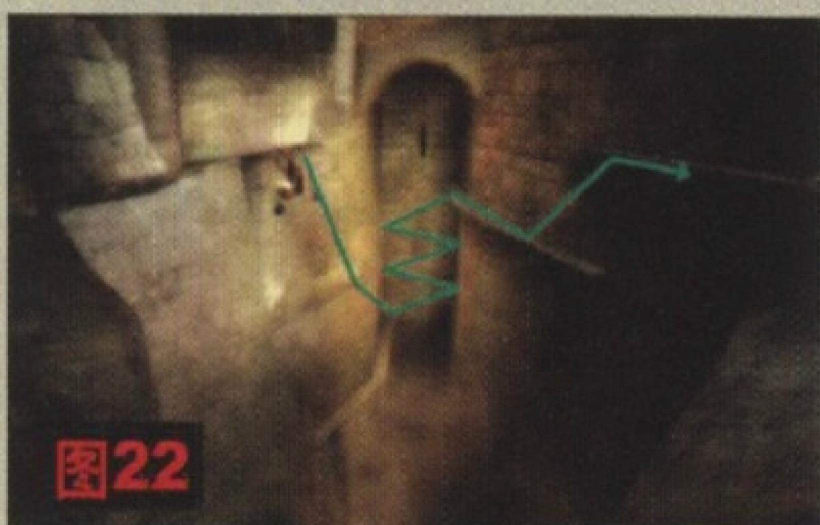

图20


图21


图22

（如图20）。下来后往过道那头走，在尽头再往右拐，飞檐走壁到一个平台上，得到一把威力更大的宝刀。这把刀可以劈开一些木门和破墙，刚才经过的对面就有一扇木门，过去试试看。果然好刀，两下就劈开了，沿楼梯往下，中途劈开楼道旁的破墙，进去是增加生命值的隐藏地点。回到浴室大厅后，公主已经等得不耐烦了。王子在先前推动的浴女石像侧下方发现一处破墙壁，可以看出，墙缝里隐约有数缕光线射了出来。劈开墙壁继续往下走，来到一个地下宫殿。进去后往右走到底，把一个大石墩子拖到中央，爬上去抓住半空中的横杆，而公主也从石墩子后的秘道爬进去了。王子几个回环荡到中央平台上（如图21），然后跳到左边的平台上，攀住旁边的边缘往出口移动（如图22），最后跳到一个有时之砂的平台上。将时之砂收入囊中后，攀住平台边缘落下去，再移动到另一侧，跳到对面往出口而去。和等待在这里的公主一起进入房间，此处有一个扳机，拉动它，然后从打开的侧门进去。杀死冲出来的一些甲虫，之后移动一个石头平台，让公主从后面的小洞钻过去，她会到达长长的鸿沟对面，踏住机关。鸿沟上会立即伸出几块石头平台，王子借助这些平台就可以到达对面。两人一起爬上梯子，进入有8根大立柱的雄伟大厅，厅中有许多凶神恶煞般的敌人，干掉他们后就完成了这一阶段的冒险行程。

## 黎明时分

### Daybreak

随后往里面走，在房间的右上角有一个显然是临时堵塞的拱门。劈开后进去，很容易就能发现地上的金色图符，踏上去打开旁边的门，进入后发现到了王宫的食堂。食堂里有许多吃饱喝足的厉鬼，持着巨大的长柄砍刀，他们不但疯狂追杀王子，而且还屡屡威胁到公主的安全，抓紧时间尽快全歼对手是王子唯一的选择。

## 王宫食堂

### A Soldiers' Mess Hall

干掉这群行尸走肉之后，在食堂一角可以看到一堆坍塌的石柱，爬上这堆石柱，往右跑上墙壁抓住横杆，然后再逐级上去（如图23），注意不要漏掉中途的时之砂。在道路尽头踩一下地上的黄色图符，打开大门出去，发现来到了宫殿前后两部分的连接处，但前面被一个拉起的吊桥挡住了去路。出门后往左边走，在尽头跳起抓住前方的旗杆，一直荡过去上到高层（如图24），这里的


图23


图24

回廊上布满了刺柱和尖刺，要小心通过。在回廊尽头跳起抓住拉杆，打开大门，回到宫殿内部。进门后先从左边楼梯下去拉动银白图符上方的拉杆，移动下面的木梯让公主上来，然后两人一起回到进来的门口，往右走有一扇紧闭的大门，公主可以从门缝下面爬过去。在她的帮助下得以进入房间，王子看见墙壁上有一个银白图符，对准图符发力跑上去，在脚踏图符的瞬间反身跳跃，抓住身后的拉杆，这时外面宫殿之间的吊桥放下来了，两人随即离开这里。在回廊上发现一段边缘地段有损坏，从这里攀住边缘，跳下去到一个脚手架上，再下去就可以通过吊桥往宫殿前半部分去了。刚刚踏上吊桥的另一头，一群敌人就出现了……

## 智降吊桥

### The Drawbridge

稍微歇息后，进入宫殿前半部分内部。往左上楼梯，在楼梯中段王子跳起

**格斗技巧：**

**防御：**格斗时按鼠标右键呈现防御状态，此功能无方向限制，可以防住敌人四面八方的攻击。

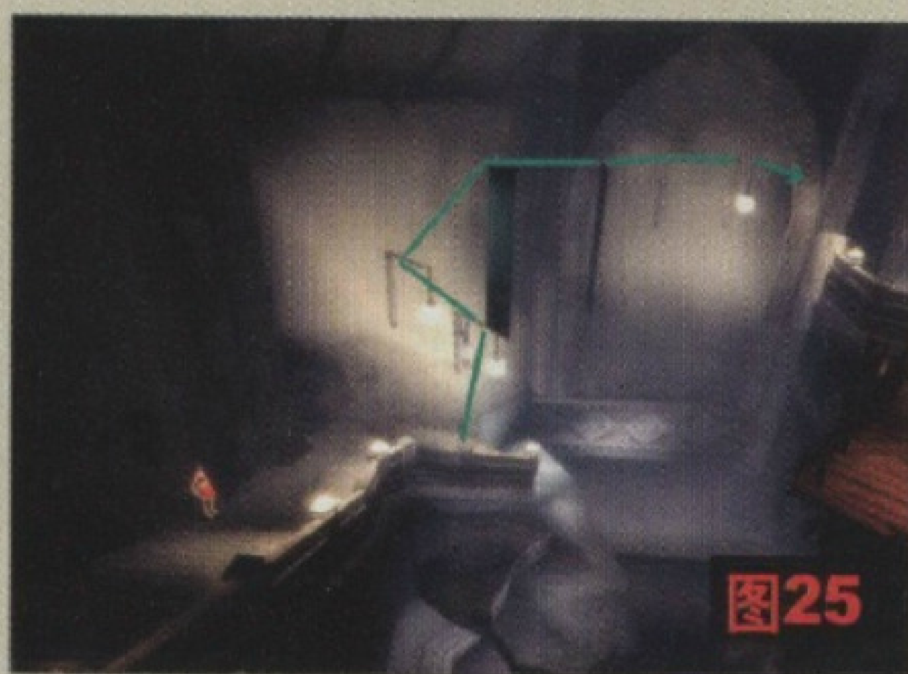
**背后斩：**如果被敌人围困在中央，连续按Space键，会蹬着敌人的身体腾空而起，落在对手背后时按鼠标左键，给他背后一刀。

**地滚翻：**在跑动过程中，按前进方向键+Space键就会出现角色往前一个地滚翻的动作，可以借机溜到敌人身后袭击对方。

**风车滚翻：**类似京剧中武生的动作。在遭遇敌人正面猛攻时，按后退方向键，同时连续按Space键，王子会连续向后猛翻跟头，躲过袭击。

**借力冲杀：**在墙壁旁边冲向墙壁，然后借反弹力杀向周围的敌人，杀伤力大。

**终极僵化：**在游戏中期之后，王子的功力逐渐加强，可学会一种对付敌人围攻的最有效手段。首先用匕首将一名敌人躯体僵化，如果此时画面左上角的黄球和月牙值均为满值，则立即按一下鼠标右键和R键，画面上就会出现数圈金色光环状的能量被王子吸收，而同时所有敌人均呈现白色僵化姿态，这时可以控制王子以闪电般的速度奔向敌人，迅速将他们剿灭。这种厉害的上乘功夫有时间限制，和按一下R键启动慢镜头模式倒计时的显示方式一样。


图25

抓住墙壁上的旗杆（如图25），然后往前方跳跃，最终到达对面平台上，在这里跳起拉动拉杆，宫殿中央的活动木台转了90°，公主会跑上楼梯拉动对面的拉杆，活动木台又转了90°，公主随后跑上活动木台，而王子跳起拉动拉杆，活动平台第3次转了90°。公主从木台上下去到了另外一侧，在这里拉动最后一个拉杆，活动木台不仅再次旋转而且上升了一截。王子从拉杆旁边的石头上去，攀住墙壁上的残檐到了一个破洞口，但怎么跳也够不着那里，只好反身跳上身后的活动木台，再退后几步，助跑后跳起抓住洞沿来到外面。在外沿借助一根横杆荡至高处，接着进入室内跳起抓住拉杆，活动木台就会转到王子的面前，走上去站在中间，对面的公主就会跳起抓住拉杆，控制活动木台旋转。待停稳后，王子从木台跳起攀住对面墙壁上的残檐爬上去，在大门右侧往前跳起抓住空中的拉杆，移动脚下的木梯，让公主得以爬上去。最后两人一起来到了室外，通过石桥时遭遇一些怪鸟袭击，干掉它们后，走到另外一头，身后经过的石桥顷刻间就坍塌了，好险！

## 断桥历险

### A Broken Bridge

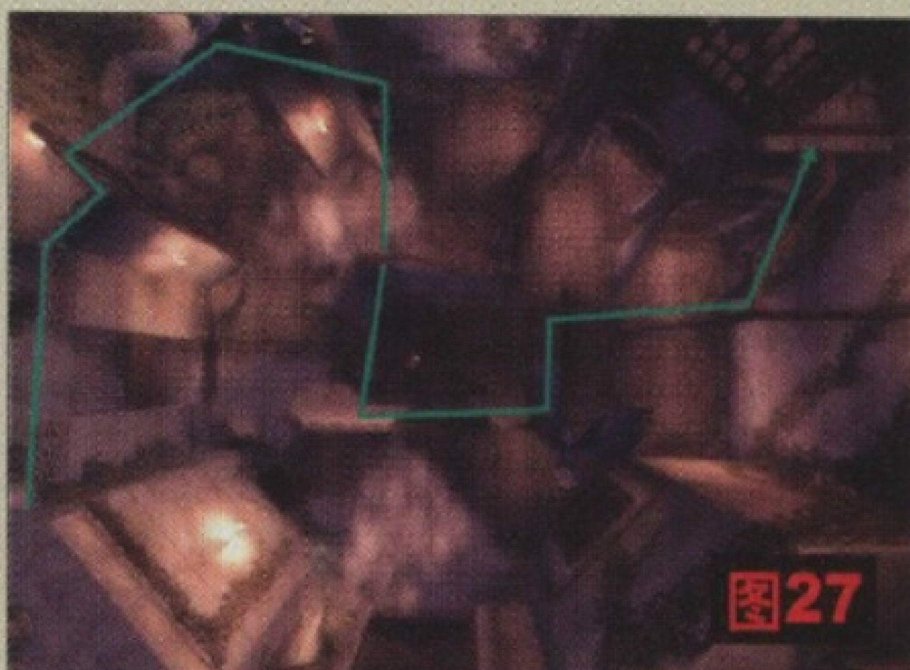
面前的木门有些缝隙，但只有女孩那样的娇小身躯才能爬过去，王子只好另寻出路。于是爬上身旁的木架，攀住其外沿，松手落下去，再抓住下面的飞檐，然后反身跳跃抱住后面的木柱（如图26）。几番跳跃攀爬后来到两堵断壁之间，施展Z字跳跃下去，落地后迅速向左边跑到尽头，脚下的地板稍一迟疑就会坍塌。在尽头处蹬踏上墙，反身跳跃抓牢木杆，荡到前方的阳台顶上。从这里的另一侧落下去，在尽头抓住墙上的木条反身跳上石柱，拾获一堆时之砂。再爬上旁边的石柱，跳到对面抓住墙缝，朝左移动一段距离，在小平台上休息一会儿，接着像走平衡木一样摇摇晃晃走过窄窄的城墙。


图26

## 再次会合

### "I'll Meet You at the Baths"

在了望台上喝口水，看看面前的大好河山，随即就该下到院子里去了。首先借助墙上的一排旗杆下去，从右侧走上墙头，然后在院落中的断壁残垣上跳跃行进（如图27）。从高墙上掉落下去就会毙命，如果从矮墙上摔下去则需在起始点下方想办法跳上墙头重新来过，而最困难的是在院子中央时经常会遭到一群在半空中盘旋的怪鸟袭击。进入院子一角的亭子里，跳起拉动拉杆，打开此地正下方的门。从旁边的梯子下去，到正下方拉动另外一个拉杆，院子中一小房间的门打开了，出来一群甲虫。打败虫子后在院子中收集时之砂。随后进入刚才甲虫出来的那个门，拉动其中的拉栓，旁边出口处的闸门就会升起。在拉栓复位的有限时间内，迅速出门从梯子爬上亭子，按原路走墙头返回刚才进入院落的起始点，在闸门尚未完全落下前进入里间，脚踩金色图符，身后放下一片梯子，下面的大门也轰然洞开。沿梯子下去进入大门后，劈开堵塞的石头，发现到了一个有地下暗河的溶洞。走过独木桥，攀住洞壁下去，移动一段后反身跳到河流中央的大石头上（小心进入河流，以免被急流冲下去）。在岸边遭遇到甲虫的围攻，之后通过另一独木桥，往下前进，沿途出现新的敌人，那就是讨厌的吸血蝙蝠，对付它们需要耗费一定的时间并保持相当的耐心。


图27

## 飞流直下

### Waterfall

接着通过一段长长的独木桥，劈开前方的石头，进入溶洞深处。洞壁上出现了并未连通的几段木桥，经过时必须果断而迅速，否则就会因为木桥坍塌而掉入深渊。飞檐走壁的王子沿途还会遇到蝙蝠的袭击，但最麻烦的是还需要借助洞顶的钟乳石柱前进，这些形似尖刺的石柱同样“弱不禁风”，抱住后必须赶紧往前，时间稍长就会断裂。其中最难的一处是踏过木桥后，在墙壁上跑到尽头再反身跳跃抱住旁边的钟乳石柱，这里的难点是必须跑到石柱在洞壁投下的阴影处起跳，最后阶段要连续通过5根石柱才能到达对面的平台。

## 别有洞天

### A Cavern of Ladders

在平台旁边攀住洞壁上的石檐往前移动，通过数根石柱阵，王子来到一个天井似的地方，对付完骚扰的蝙蝠后，借助木桥和木梯逐渐下到底下，进入一个岔洞，没走多久，前面豁然开朗，一间很大的水中宫殿出现在眼前，大厅里空无一物，地面满是积水。从进去的地方往左，靠近角落的地方有一堆碎石，踩在那里爬上墙壁的凹处，回头跳起抓住半空中的绳索，往侧面荡至另一凹处（按鼠标右键）。

## 水中宫殿

### An Underground Resevoir

在此凹处攀住墙壁上的木檐，往大厅外移动。大厅半空中有一些类似独木桥的木条，通过它们到达中央一处早已折断的石柱旁。跳上石柱，通过更高一层的木条行进，在中途向一侧跳，抓住从天花板垂下的绳索，荡起来抓住天花板栏杆下的木檐，然后往左边移动。绕过旁边的柱子，在一段木条中央再次跳起抓住绳索（如图28），再荡至相邻的绳索，最终进入墙壁上的拱形门内。这里有一些铁夹机关，在夹子闭合的瞬间跑上墙攀住墙沿进入里间，在银白图符处跳起拉动拉杆，打开旁边的圆形木板门，里面是一个装有数把旋转刀的深井。看准时机从井口跳到底部，把一个木箱推落到大厅里。王子也跟着下去把箱子挪动到附近，踩着箱子爬上凹处，收集这里的时之砂。此后再次攀住木檐，移动到大厅半空中的木条上，跳起抓住绳索，连续荡过4根绳索后，来到另外一处拱形门里，进入其中可以找到增加生命值的隐藏地点。出来后跳到刚才最后一根绳索上，往上爬出井口。大厅的顶上有许多妖魔正等候着王子，一场恶战在所难免。

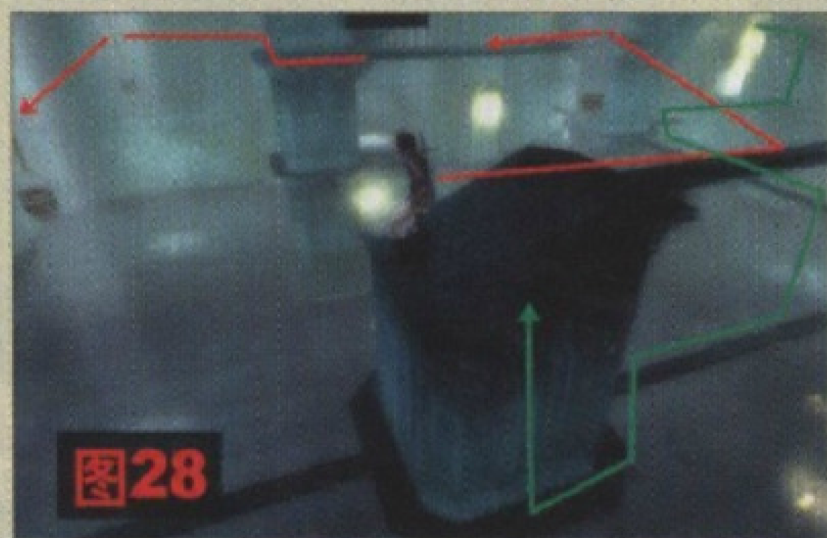


图28

## 冲出井口

### Out of the Well

战斗之后进入旁边的宫殿，跳起抓住尖刺陷阱上方的绳索，荡起来踩住墙壁上的银白图符，并在瞬间反身跳重新抓住绳索（如图29），调整方向荡向旁边的金色图符，重复刚才的行为后，最终荡至打开的侧门前，在大门落下之前进入其中。王子来到了一个小中庭内，在对面的墙壁上拉出拉栓后离开，脚踩银白图符使左边坑道中段伸出一块垫脚石，抓紧时间靠右侧飞檐走壁到对面，中间需要在垫脚石上稍做停顿。越过坑道后，马上跑上2楼，小心躲避楼梯上的两处旋转刀。在2楼有许多敌人，幸好房间中央有一个水池，否则王子得不到及时的体力补充将很难打败对手。

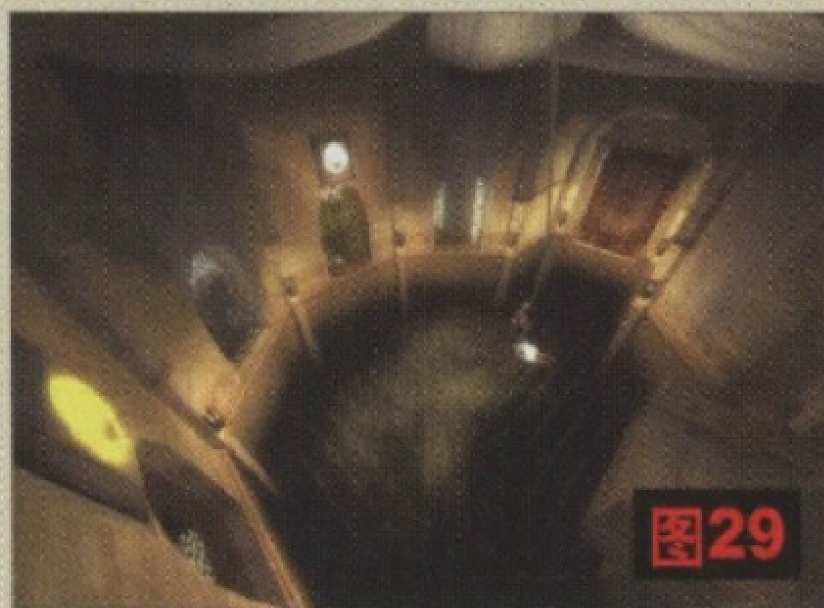


图29

## 苏丹后宫

### The Sultan's Harem

跑进旁边的帷帐，接连劈开两处墙壁，在通道尽头的房间里跳起拉动空中的拉杆，然后沿原路返回大厅，在途中发现Farah正被敌人追杀。在大厅中进入另外一处帷帐（存盘光柱左侧），越过走廊里的大坑，再次劈开两处墙壁，与许久未见的公主会合，消灭掉追杀她的敌人。

## 激战书房

### "What did You Call Me?"

疲惫不堪的王子在战斗结束后感觉天晕地旋，眼前一黑……当他醒来时发现自己得到了公主的悉心照料，尽管心存感激，但依旧无法完全信任对方，毕竟两国刚刚交战过。房间的一角有一尊神女石雕，移动它之后后面露出一个破洞，Farah爬进去打开了旁边的门。王子出去后将过道拐角的扳机推动一圈，然后和公主一起进入前面的御书房。面积不小的书房不仅藏书万册，更有劲敌埋伏。王子只有抖擞精神，挥刀应战。

## 水晶魔力

### The Hall of Learning

在书房的中央有一个基台，台下雕刻有熟悉的图符，而进门时可以看见有一面石镜反射着阳光，书房内各处散布着数面同样的石镜。公主提醒王子要注意这其中的奥妙，小伙子自然心领神会。首先推动进门时的石镜旋转180°，将阳光反射入书房，然后推动其余的几面石镜（如图30），途中还要劈开一堵墙壁，将光线照射在基台的图符上，这时发生了奇妙的现象，原本上面空无一物的基台上冒出一座丰碑。爬上石碑，往墙壁那边的拱门上跳，并由此跳到墙沿上，往左边飞檐走壁，抓住挂有绿色旗帜的旗杆，荡至书房2楼。2楼走廊的一根柱子上有银白图符，踩一下身后的书架会伸出来。在书架和柱子之间施展Z



图30




字跳跃，到书架顶后不要停留，立即顺墙壁往右跑，落在旁边的石柱上。从石柱再往右，飞檐走壁后侧身跳抓住空中的木梯，上到3楼。看清墙壁上铁夹子的活动规律，跑上墙反身跳抓住头顶的木梁，往右一直走到尽头，途中当心木梁断裂和蝙蝠袭击，还有两组锯轮的威胁。在一颗璀璨夺目的白色水晶之后，隐藏着增加生命值的神秘地点。其后回到锯轮旁边的小台上，通过木梁跳到中央木台上，将此处的石镜顺时针转动90°，然后通过木台右边的木梁跳进侧面的凹处，在这里跳过两根单杠，重新荡至木梁上。一路走到前方平台上，这里有两面石镜，刚才中央石镜的反射光线就投在了这里，将石镜拖到合适的位置，把光线最终反射到先前经过的白色水晶上。白色水晶又将光线折射到2楼的石镜上，王子顺着墙壁一路下到那面石镜旁边（如图31），同样将石镜顺时针转动90°，把光线投射到对面Farah附近的墙壁上。这时空中会伸出3块石台，借助它们王子可以跳过去和公主会合。在整个行动中，公主一直在王子最迷惑的时候给予恰当的提示，在和她交换一些意见后，王子爬上旁边残破的石柱，反身跳抓住空中的绳索，荡至另一根绳索上，跳过去攀住墙壁上的石檐，最后借助梯子爬上3楼角落的平台。劈开这里的墙发现一面石镜，再次劈开墙壁可以拉动一处拉杆，外面出现数座连通对面的石台。第3次劈开墙壁后，又发现一颗水晶。将房间的石镜拖至室外，回到先前的平台上，把另外一面石镜拖到光线反射处，将光线投射到这里，最后的目的是把光线投射到发现的第2颗水晶上。水晶的光线把书房1楼的铁门打开了，这里收藏了一把威力更大的巨型弯刀。王子从水晶所在房间墙壁上的破洞出去，顺着墙壁逐级跳下，进入秘间拿到宝刀，并拉动墙壁里的拉栓，随后出门和公主一起往书房地下空间而去。

## 天文异象

### Observatory

书房的地下空间可真大啊，原来这里是王国的天文台（在地下怎么看得见天象呢？纳闷）。沿阶梯跑上中央的台子，平台会启动往上升起，向右借助空中的旗杆荡至周围壁上的一处平台，在此扳动饰有蓝色水晶的扳机，让它逆时针转动90°，天花板下的球形星象仪随之转动。随后借助横杆和中央的柱子跳到对面的平台，同样将一个饰有红色水晶的扳机逆时针转动90°。再回身跳到中央的柱子上，往有银白图符的一侧跳起，拉动此处的拉杆，再跳到壁上脚踩图符，触发机关，在周围伸出了一些落脚的平台，不过这些都是有时间限制的。趁平台尚未缩回去之前跑回到蓝色水晶那儿，然后从这里再度跳到中央的柱子上，之后的目标就是另外一侧的金色图符了，在这里拉动拉杆打开下面的闸门。王子做完这一切后，顺着旁边粗大的缆绳溜下去，和公主一起进门。进门后，公主钻过缝隙，帮王子打开里面的机关，男子汉则需要躲避过道的杀人机关，自行打开其余两个限时闸门进入后面的花园。

## 庭院深深

### Hall of Learning Courtyards

花园的一角有张梯子，爬上去后反身跳上墙头，沿墙头走一圈，中途要对付3只怪鸟的攻击。在墙头上跳起抓住绳索荡上横杆，来到2楼过道。接着通过另一侧的旗杆和木条爬上过道顶，向前通过两根绳索荡至墙边，然后飞檐走壁落到小平台，跳下去进房间扳动扳机一圈，开门放Farah入内。出门后，攀住过道外沿过去，进房间后避开楼梯上的3处旋转刀，在地面和甲虫大战。当两人最后穿过过道来到后院时，这里灿烂的阳光丝毫不能掩盖森森鬼气，天空中也出现了异常的情形。

## 城墙遇险

### On the Ramparts

在城墙的下面，有两堆较隐蔽的时之砂，拾起后和公主一起走到前方的大门前。公主从门缝下爬进去，而王子只好往左边的墙壁上寻找出路。拐过墙角后，王子和门内的公主简单说了几句，接着朝前面的一堆时之砂冲去，不料过道瞬间坍塌，王子重重地摔了下去。待苏醒过来后，从旁边的木梯下去，看到这里是一个桶形的天井，原来已经到了王宫附近的监狱，王子必须下到地面去。在周边的墙壁上有许多银白图符，踩一下会在前方伸出供短暂歇脚的木台。开始只

需绕着这大木桶朝一个方向走，到后来就越来越难了，王子甚至需要抓住横杆荡至图符上，再马上跳回横杆，再往后面的木台上跳。王子最终成功地通过最后一段木梯到达地面，不用说，这里的敌人也不是好对付的。

## 逃离炼狱

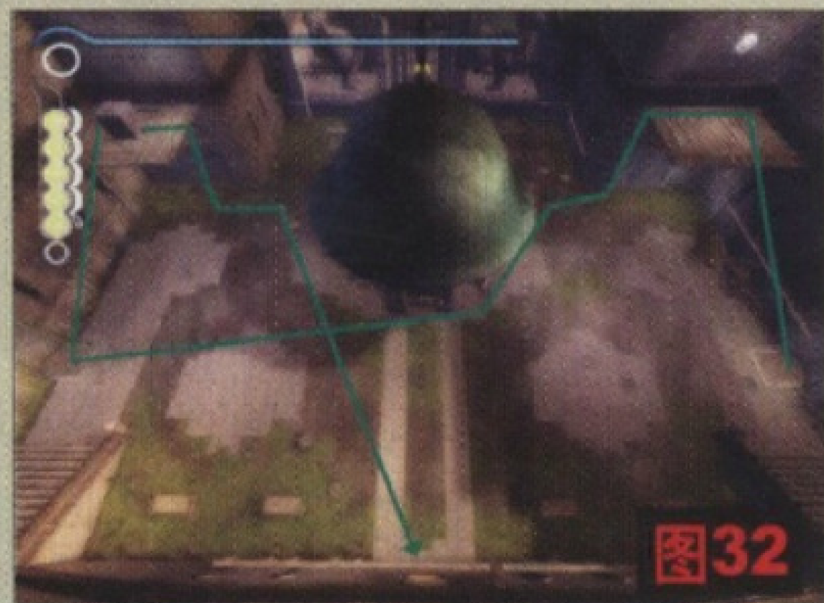
### A Prisoner Seeking an Escape

监狱一角有个带图符花纹的铁笼，里面还有恐怖的白骨，把它拖到旁边的凹处，压住里面的金色图符，对面的大门开启了，穿过走廊进入里间。正前方的墙壁左右两边各有一银白图符，拉动图符下的两个拉栓，旁边就有两堵墙壁合拢了。在墙壁缩回去之前，利用Z字跳跃上到顶，再反身跳上木梁。往前方走，跳到对面的木梁上。这里左右两侧又出现了银白图符，往图符上跳，踩住的瞬间再跳回木梁，并立即踩另一侧的图符，在限定时间内到达中间逐渐分离的墙壁中，施展Z字跳跃上到高处，爬上这里的木梁，可以收获一堆时之砂。随后在两面墙壁之间蹬踏上墙踩到图符，反身跳上后面伸出的平台，如此这般重复多次，呈之字路线上到最高处，跳起抓住悬空的梯子，爬出深井口。上面有一群大锤怪和砍刀魔在围攻公主，王子马上加入战斗。当一切平息下来时，他发现自己躺在女孩的怀里，尽管还有一些不信任，但彼此之间也逐渐多了些亲切感。

## 并肩作战

### "At Last We're Here"

王子首先沿着螺旋阶梯上去，拾取开始那堆差点令自己丧命的时之砂。下来时，在阶梯中段脚踏银白图符使院子中升起一座平台。马上跑下去，爬上平台，往左飞檐走壁到一个木台前，蹬踏上墙脚踩图符，院子的对面又升起一座平台。抢在平台降下去之前爬上去，再由此跑到附近的木台上推动一个木箱跌落下去（如图32）。拉着木箱到螺旋阶梯下的金色图符前，以其垫脚去踩图符，这样院子一侧的大门就开了。前方是一座高耸入云的塔楼，通往入口的石桥上有怪鸟攻击王子和公主。当两人进入塔楼后，在通道里发现破损的墙壁，进去后可以延长王子的生命值。出来后进入塔楼底部，此刻感觉到脚下在动，原来地板已经开始缓缓上升。上升过程中许多妖魔现身了，当王子和公主拼尽全力干掉所有敌人时，楼板也停止了上升。王子在银白图符上反身跳起，拉动空中的拉杆，前方出现了一个小平台。乘坐这个升降平台一直上去，终于看见了被怪鸟叼走的时间沙漏。


图32

## 沙漏之谜

### The Hourglass

看见找寻很久的宝贝，两人围绕着沙漏看了又看，感慨万千。王子借助四壁的平台最终跳到了沙漏的顶部，Farah告诉王子将匕首插入沙漏即可回到从前，王子想到过去冒冒失失所犯下的大错，有所犹豫了。正在这时，可恶的Vizir出现了，他施展魔法刮起狂风，将两人吹到一个黑暗的墓穴中。王子为自己未能及时行动而懊悔不已，公主温柔地安慰他，认为一切都会好转的。两人在伸手不见五指的墓穴中前进，一不小心就走散了。当王子沿着螺旋型的阶梯一直往下时，发现来到了圆形迷宫里。Farah的声音在四周回响，就是看不见她人在何方，迷宫1楼有多个门，进错了就会回到起点。在这些门前注意听，如果门内传出滴滴答答水声的就是正确入口。依照这个办法，连续进入几个门后，终于来到迷宫内部。一阵香气扑面而来，公主此刻正在沐浴，小伙子看着眼前的姑娘，内心里泛起阵阵波涛……

一觉醒来，王子发现身边的女孩不见踪影，自己的匕首和弯刀也被她拿走了，看见公主留下的玉佩，一种不祥的预兆油然而生。往侧门进去，面对敌人也无能为力，只有躲避逃跑。在里面的房间里，王子发现中央的祭台上有一把宝刀，但有机关庇佑而无法取得。这时移动房间内的镜子，让光线照射到祭台后面的石头上（如图33）即可解除机关，拿到宝刀。到手的宝刀威力无比，胜过了前面的几把。王子挥刀劈开了旁边的木门，来到室外的阳台上，借助墙壁上的横杆一直荡到对面（这里需要注意，由于没有匕首，王子已经无法施展“时光倒流”魔法了），干掉这里的敌人。


图33


图34

## 古墓春梦

### The Tomb

在平台一侧攀住边缘，松手落下去后再往左边移动（如图34），下到一根木梁上走进去，在里面反身跳抓杠，然后荡上去，到达出发点的正下方。在这里劈开木门，可以让王子的生命值得到增长，随后重新返回平台上。

## 你快回来

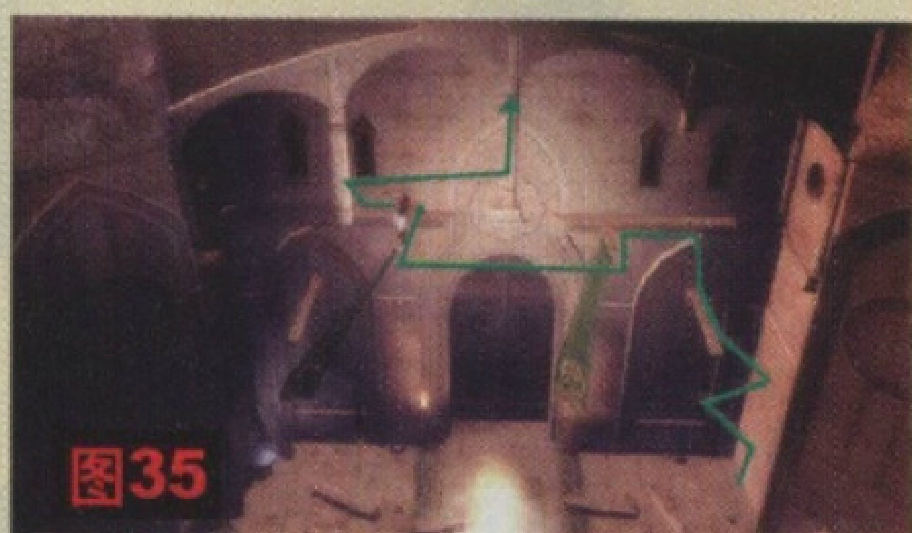
### "Farah,Come Back!"

现在从旁边的石壁开始往上面攀爬，到水池旁边抱住柱子，跳到木梁上，再往前跃到横杆上，对准前方的门梁荡过去，然后抱住石柱滑到地面，到门后需要施展Z字跳跃（此处视角有一定限制，难度较大）。在桥上可以看见公主从裂缝中逃走，王子只得孤身和群魔战斗。

## 黎明之塔

### Climbing the Tower of Dawn

王子面前巨大的建筑群号称“黎明之塔”。首先抓住下面的横杆，开始往


图35

上前进的艰难行程（如图35）。这里最难的是最后一跳，从柱子跳到墙壁上，然后马上反身跳攀住上沿，上来后往左走，当心沿途的蝙蝠骚扰。在墙壁之间做Z字跳跃上去后攀住石檐，再往右走，接连跳过悬挂绿色旗帜的旗杆，吊在长长的横杠上过去，一直走到右边的两面墙壁之间。Z字跳跃真是屡试不爽的绝活儿，施展之后攀上接近屋顶的破损处，再爬上墙沿，向左绕回黎明之塔正面，由发生过坍塌的侧楼外墙下去。脚踏图符，飞越前方的断桥，顺着对面塔楼的楼梯向上，这里有敌人在恭候大驾。

## 夕阳西下

### The Setting Sun

从旁边的土坡上去，攀爬木柱，跳过去抓住旗杆，荡过去时旁边的墙壁会崩塌一块。吊住横杆移过来，跳到刚才发生崩塌的地方（如图36），攀上去一截，再回头跳上木梁，随后往左移动。上去之后连续两次在墙壁上飞越过去，走过一段木梁，在那个坍塌的塔楼前往里面跳，抓住墙壁的瞬间马上往回跳，又得使用Z字跳跃了，很快攀住边缘跳到上面，继续前进，途中还是会遇到蝙蝠的袭击。在最后时刻，飞檐走壁到适当位置，侧身跳抱住旁边的柱子，再跳到绿色的屋顶上，爬上屋顶的尖刺（如图37）。当王子踏上塔楼顶部的回廊时，尚觉得心有余悸，在尽头通过梯子进入“黎明之塔”内部。公主果然在这里，一群凶恶的妖魔正在追杀她，王子拔刀冲了过去。一番激战之后，Farah不慎被敌人打落在边缘处，眼看就要掉下去，说时迟那时快，王子一手抓住了公主手中的匕首。女孩发现已经没有机会说清楚自己先前偷偷拿走匕首的原因，竟决心用自己的死来表明清白，她松开了手，像只断线的风筝跌落了下去……

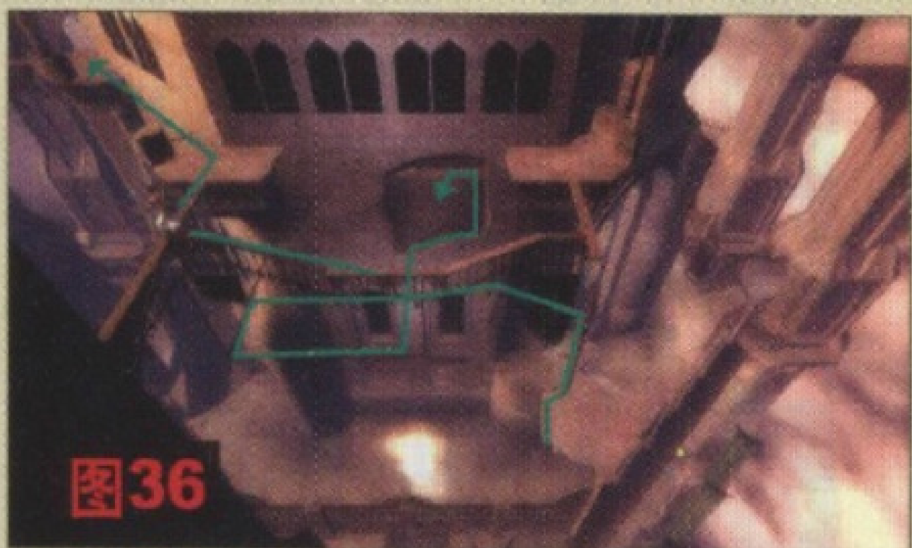

图36


图37

## 时光倒流

### Honor and Glory

Farah的死让王子心如刀割，痛彻心肺。他来到沙漏旁，将匕首放入其中，魔法的效应显现了，时光倒流回战争发生之前……公主躺在香闺里，蓦然从梦中惊醒，她发现眼前浮现出一张英俊而陌生的男子面孔。王子的闯入让Farah吓了一大跳，她几乎要叫出声来。“公主，我不是坏人，你愿意听我说一个故事吗？”

王子的故事显然打动了公主的心，她听着听着，总觉得自己似乎在梦中经历过这样的事情，但又不能完全确定。“波斯大军即将攻城了，公主，抓紧时间去禀报你的父王，将Vizir斩首，那么故事里的悲剧将不再重演！”话音未落，邪恶的Vizir已经出现了。

Vizir站在阳台上，施展魔法依次变出3个傀儡与王子交手，这些替身手持魔杖，向王子猛烈地展开攻击。王子拔刀护住身体（按住鼠标右键），趁对方发招之后迅速反击其防御力较弱的背部和侧面。当打败3个傀儡后，Vizir的真身已经奄奄一息了，他口中喷出鲜血，但依旧试图暗算王子。对待这样的老狐狸，等待着他的将是致命一击。

“谢谢你救了我，以及我的国家，可是，真的有那样一个故事吗？”看着满脸疑惑的公主，王子心中百感交集，他走上前去，给了女孩一个出其不意的吻。“你……你怎么能这样呢？我们素昧平生，你怎能如此轻薄。”王子笑了笑，启动神秘匕首，消除掉公主这段“不愉快”的经历。“这把漂亮的匕首，送给你！”王子将匕首递给公主，转身跳出阳台。“你叫什么名字？”公主若有所思。“记住我刚才的故事吧……”话音未落，王子的身影已经消失在莽莽绿林之中，这段奇妙的冒险历程将永远只有他一个人知道。P

# 轻松致富，快乐花钱 大富翁7 RICHMAN 作战心得

■晶合实验室 冰河

总评 7.5



| | |
|---|---|
| 制作 | 大宇软星 |
| 发行 | 寰宇之星 |
| 载体 | CD×2 |
| 类型 | 桌面益智 |
| 语言 | 中文 |
| 环境 | WIN9X/Me/2000/XP |




配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 500MHz
内存：64MB
显卡：16以上显卡
硬盘：890MB

毫无疑问，《大富翁》系列一向是老幼皆宜的游戏，现如今很难再找到哪一款游戏能像《大富翁》一样让爷爷和孙子一起坐在电脑前其乐融融。这世界上有很多的爷爷和孙子，但《大富翁》只有一种，因此无论是在RPG风行的时代还是RTS一统天下的岁月里，甚至在网络游戏如泡菜一样普及的当下，《大富翁》总能找到自己的一席之地。时隔18个月之后，2003年岁末《大富翁7》又一次在满世界的网络游戏广告中探出头来。孙小美、大老千依旧是当初的容颜，而已经不能再老的阿土伯看上去又多了一些白发，他们这次又将带给我们什么样的致富梦想呢？大家一起来看看吧。

## 基本操作篇

相对6代的全3D画面，《大富翁7》采用3D场景、2D人物的画面设计方式，因此不再存在人物被建筑遮挡、频繁切换视角导致迷失方向的烦恼，操作上简单了许多。游戏中需要采用的热键主要集中在键盘左手位置以及数字键1～8，即使在即时制的游戏模式下，玩家也可以轻松方便地进行游戏操作。当然对于老手来说，Ctrl、Tab等查询热键还是最常用的，知己知彼才能百战不殆，而机会往往又经常转瞬即逝。总体来说，《大富翁7》恢复了过去以休闲为主的游戏特色，可以一路用空格键玩到底。但也有竞争性极强的游戏模式，适合好胜心强的玩家，是一款适合全年龄玩家的游戏。以下是游戏的主要用键：

查看对手：N
查询股票：Ctrl
查询地图：M
查询排名：Tab
移动屏幕画面：W上、S下、A左、D右
以控制角色为中心画面居中：H
保存游戏：Alt+S
装载游戏：Alt+L
使用相应栏位卡片：数字键1～8
方向键：控制鼠标指针移动



## 卡片篇

与《大富翁6》一样，《大富翁7》也没有道具系统，相应的道具功能全部由卡片来承担，不过相对上一代游戏，《大富翁7》的卡片内容简单了很多。诸如宝石卡、暴走卡、复制卡、无敌卡这样的卡片都被取消，而出现的请神卡、购地卡、抢夺卡、均贫卡、免罪卡等均是从“大富翁”的原始时代就有的卡片，很有一种返璞归真的感觉，不过6代游戏组合卡片的战术也因此消失。此外


地雷卡


定时炸弹卡


复仇卡


改建卡


工程车卡


怪兽卡


换地卡

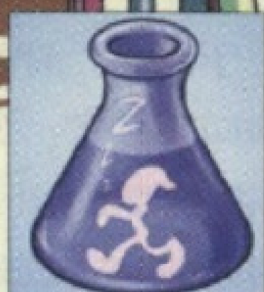

机车卡


均富卡





均贫卡



梦游卡



汽车卡



天使娃娃卡



停留卡



控制骰子卡

玩家一次能够携带的卡片也由5张增加到8张，当卡片栏已经占满的时候，再得到的卡片则会被默认放弃，不再会有6代中普通卡冲掉特种卡的事件发生。而新增加的卡片种类则是有关大型商业建筑的“建筑许可证”，包括饭店、贸易中心、房地产公司、电脑公司、研究所、公园6种。卡片种类的减少以及携带量的增加，很大程度上减缓了游戏进行的节奏。即使采用即时制的游戏模式，也不会手忙脚乱。不过卡片种类的削减带来的负面效果是玩家所能采取的防护手段大大减少，诸如无敌卡、暴走卡、隐形卡、汉堡卡等有效的防御或逃避手段都被裁减，使玩家在面临对手对角色进行攻击时几乎没有太多的应对办法，除了用嫁祸卡或免罪卡外，唯一的方式就是买辆汽车狂奔。不过当对手用购地卡、公园卡、换屋卡、恶魔卡等卡片攻击玩家拥有的地段和建筑时，那就只能眼睁睁看着了。何况还有人地俱毁的飞弹卡与核弹卡……总之，在防护不利的情况下，唯一的方法是先进攻，多多运用手中的卡片吧。

## 建筑篇

相对6代花样繁多的建筑，7代的建筑内容也有明显缩减，最显著的变化就是拥有相邻地段不再能够盖超大型的建筑。不过即使没有这个噱头，相邻地段的建筑同样能够带来高昂的收入。值得一提的是，对于大块的特殊地段，游戏不再像过去由玩家自行选择建筑类型，而是引入了“建筑许可证”制度，玩家卡片栏里拥有的建筑许可证决定了玩家能够建造何种大型建筑，如果没有许可证，即使走到合适的地段也只能仰天长叹。看来《大富翁》系列也正在向法制化发展，坚决杜绝非法工程……

**研究所：**需要研究所卡片才能修建，建造后玩家再走到相应地段可以升级并为玩家制造道具。1级为机器工人，2级为遥控骰子，3级为定时炸弹，4级为冬眠药，5级为核弹。对手走到此地不收费。

**贸易中心：**需要贸易中心卡片才能修建，建造后玩家再走到相应地段可以进行升级。当对手走到此地时则转动轮盘选择消费指数收取费用。

**饭店：**需要饭店卡片才能修建，建造后玩家再走到相应地段可以进行升级。当对手走到此地时则转动轮盘选择房间等级决定住店费用，对手需要在饭店中停留3天才能行动。

**电脑公司：**需要电脑公司卡片才能修建，建造后玩家再走到相应地段可进行升级。当对手走到此地时则根据游戏已经进行的时间长短和电脑公司建筑级别收费，越到后期收费越高（没有办法，谁让你用电脑长时间玩游戏来着……）。

**房地产公司：**需要房地产公司卡片才能修建，建造后玩家再走到相应地段，房地产公司会随机为玩家的某块土地升一级建筑，当对手走到此地时则随机拆毁对手土地上的一级建筑。

**公园：**需要公园卡片才能修建，任何人走到此地都不会收取费用。即使原有土地上已经修建了别的大型建筑，也可以立即改建公园。

## 节日篇

《大富翁》系列是一个很中国的游戏，放眼欧美游戏圈几乎再也没有同类型的游戏出现。中国的游戏就要有中国特色，除了游戏角色和地点




即可以操纵圆垫子接“宝”过河，也可以当捣蛋鬼乱扔炸弹。

的选取，《大富翁7》还引入了节日的影响来体现中国游戏的人情味。当然，和现代的中国社会一样，无论是中国节还是外国节，这里都过，因此在游戏中需要时刻注意节日的到来，特别是在使用陷害卡或飞弹攻击时。值得一提的是，通过节日的影响，我们解决了一个一直悬而未决的难题，那就是金贝贝的性别问题。过情人节和三八妇女节时，裹着尿布的金贝贝也乐呵呵地收到礼物。原来她也是个小MM，不过这情人节的礼物是谁送的呢？



**圣诞节：** 每人获得一张卡片。
**新年：** 每人获得5000元红包。
**春节：** 每人获得50 000元红包。
**元宵节：** 医院病人提前出院回家吃元宵。
**情人节：** 所有女性角色获得一张卡片。
**三八妇女节：** 所有女性角色获得一张卡片。
**愚人节：** 所有角色遭遇随机事件。
**五一劳动节：** 所有角色获得一张建筑许可证。
**端午节：** 所有角色得到55点点券。
**七月七：** 所有男性角色获得一张卡片。
**中秋节：** 监狱犯人提前释放回家团圆吃月饼。
**重阳节：** 所有角色得到99点点券。



## 致富经验篇

**1.出征之前：** 在开始游戏之前，玩家可以先了解一下场景和人物。游戏中共提供了6个场景地图、16个登场人物，其中包括2张隐藏地图——杭州城（打通前4张地图）、仙灵岛（实际游戏时间超过25小时），还有4个隐藏人物——李逍遥（通过杭州城）、赵灵儿（用李逍遥打过仙灵岛）、林月如（过关时总资产达500万以上）、阿奴（过关时身上点券有999点以上）。6个地图各有特点——悉尼与荷兰为小地图，基本结构为8字形，岔道少、街道短，大型建筑作用明显，适合喜欢激烈对抗的玩家；北京和香港为大地图，岔道多、街道长，若拥有相邻地段则非常有竞争力，容易出现各种随机事件，适合喜欢玩持久战的玩家；杭州城与仙灵岛为中型地图，但岔道也非常多，并且有很长的地段供赚取点卡使用，适合喜欢使用卡片的玩家。由于游戏有回合制和即时制两种方式，玩家可根据不同的地图选取不同的战斗方式，在某种程度上也调整了难易程度。

**2.初期战略：** 在不同地图上采取的开局战术也不尽相同，在小地图上由于土地比较少，因此初期在抢占地段的同时应该注重攻击对手。如果有陷害卡、转向卡、飞弹卡、梦游卡、冬眠卡等卡片就尽量使用在对手身上，初期多占据土地就意味着后期能修建更多的建筑。而在大地图上，由于有足够的土地供玩家慢慢占据，因此占据土地并不是首要任务，积累点卡和资金为后期的持久战作准备是最重要的。推荐初期将大部分资金投入股市，选定几个价格比较高、振荡比较大的股票大量持有，然后很快抛出再购买新股，这样炒卖短线很快能积累起不少资金。在点卡的运用上，初期可以多买拍卖卡、查税卡等可以获得现金的点卡，若能在初期迅速削弱对手的现金持有量使其无法购买土地，对于对手后期的竞争无疑有致命影响。若初期资金不足可以考虑贷款，在股市获利之后迅速还清即可。此外合理运用乌龟卡和请神卡，制造自己的“大富翁一条街”也是行之有效的手段。对于大型建筑用地，初期可以多多占据，但不鼓励初期建造太多大型商业建筑，一则耗费大量资金，二则初期物价指数低，收取费用不高。建议初期建造研究所和饭店，研究所制造的机器工人和遥控骰子是初期非常实用的卡片，而饭店能强迫对手停留3天，使其无法占据土地和收取租金，比较实惠。由于游戏开始的日期是按电脑系统内日期设定，玩家应该计算一下初期有什么节日影响可以利用，例如额外获得卡片、获得大红包现金、所有病人出院等，合理利用初期所拥有的资源会获得很大的优势。

**3.中期战略：** 游戏进入中期阶段，大部分土地都已经被占据，各个角色都已经积累了一定数量的点卡和卡片。这时无论是大地图还是小地图，保存自己、修造自己地段的建筑都是首要任务。由于《大富翁7》中缺少防护自己的卡片，因此有几项卡片的运用非常重要，其一是抢夺卡，在遇到对手时，抢先夺走他身上对自己有威胁的卡片；其二是机器娃娃，可以扫清前面道路上的地雷、定时炸弹、衰神、穷神、小狗、警察等危险障碍；其三是机车卡或汽车卡，可以自由调整行进的速度，同时也不会被小狗咬伤。如果前期有贷款，应该逐渐还清，不要拖到后期物价升高资金紧张时被银行充当黄世仁，落个杨白劳的惨剧。在建筑方面，尽量建造自己的一条街，但不要在某一块地上修建太高级的建筑，防止对手的购地卡或拍卖卡给自己造成太大损失。有机会就运用冬眠卡、梦游





办证，办证啊！



过年啦！发红包！



卡、陷害卡限制对手行动，同时用天使卡、停留卡升级自己的建筑。只要自己的建筑比对方高级，在最后的竞争中就已经立于不败之地。大型商业建筑的威力在中期逐渐开始发挥出来，也是游戏各方竞争的焦点。核弹卡、购地卡、怪兽卡、公园卡都可让玩家长时间的辛苦毁于一旦，故此时可以广泛修建各种大型建筑，但不宜把某一座建筑升到顶级，防止遭到攻击损失太大。建议修建房地产公司和研究所，房地产公司可以在自己路过时免费升级一栋建筑，或拆毁走到此地的对手建筑，在拼建筑的中期非常有利。此时应该注意逐渐撤出投在股市中的资金，除非玩家更喜欢炒股而不重视游戏胜负，即使不完全撤出，也应该将短线炒作改为长期持股投资，将主要精力放在建筑的对抗上。点卡的积累依旧是重点，后期卡片的消耗量非常大，要为后期的决战作准备。

**4.后期战略：**一般来说，当物价指数变成2时，也就到了竞争后期。小地图也许来不及达到这个阶段，可以顶级大型商业建筑的出现为标准。由于此时各个地段的收费都非常高，对于资金的要求非常惊人，建议现金保持在80 000以上。此时的首要任务是维护自己的建筑地段，滞留对方通过，一旦有人破产则抢购无主的地段。身上的卡片以查税卡、均贫卡、抢夺卡、梦游卡等卡片为主，抢夺对方的卡片和资金，遏制对手的行动。此外还应该备有嫁祸卡、复仇卡和免罪卡，一旦对手陷害至少可以拉一个垫背的。由于到了后期双方都有很多连成一片的地段，收费极为高昂，如果地段合适，也可以使用一下转向卡、乌龟卡和停留卡，这两张卡片无论用在对手身上或用在自己身上都能起到巨大的作用。"将对手滞留在自己的地段，自己快速通过对手的地段"，是后期的战斗原则。此时的大型商业建筑首推电脑公司，由于它的收费是按照大富翁游戏进行时间、建筑级别进行计算的，到了后期的收费非常惊人，如果物价指数上涨可以让对手瞬间破产；其次是饭店和贸易中心，也可以收取高昂的费用；研究所和房地产公司到了后期无法收取对手费用，破坏作用也不够大，即使被对方摧毁也不必可惜，可以改建成饭店。



命运罗盘游戏就是一款看你运气的抽奖游戏。

## 浮想联翩

我记忆中的《大富翁》是这样一幅画面：几个人一起坐在电脑前，不管窗外是飘扬的雪花还是暴烈的骄阳，屋里是如何寒冷或酷热；他们的手边有茶水、方便面和烟灰缸；他们有人用鼠标，有人用回车键，有人用空格键；他们有时会商量，有时会争论，当然更多的时候是一起大笑；到了最后他们会一起心满意足地起身，洗脸刷牙吃东西，然后去上课或睡觉，然后在所有人都聚齐的时候，把以上的情景再重复一遍。

那就是我的《大富翁》时代，没有装备、没有泡妞、没有3D画面、没有光影渲染，也没有POLO车或其他乱七八糟的一切。我忘记了那是什么时候，用的什么电脑，游戏谁输谁赢。只有两件事情没有忘记：一起玩的兄弟，和游戏的快乐。

对不起，我又开始怀旧了，我知道这不好。上面的文字写得很枯燥，我很抱歉，因为从动笔写这篇文字我就开始怀旧，因为大富翁的本质没有变，而我已经不再是当初的那个我。作为一个电脑综合杂志的从业者，我玩的游戏越来越多，但脑海中的游戏却越来越少，写出的文字越来越没有味道。其实以上的游戏心得我从前写不出来，因为那时游戏不是为了输赢，而是为了大家一起开心。没有非要把人整死不可的想法，没有那么多策略和规则，因为有输，所以得到胜利才更快乐。而现在，费尽心思战无不胜之后，游戏就被扔在了角落，再也不会去碰一下。过去的游戏是为了寻找快乐，现在的游戏……也许仅仅是为了消磨时间而已。

《大富翁3》的时候我还是个整天乐呵呵的少年，《大富翁7》面前的我已经是个不知所措的青年。我不知道玩《大富翁7》的少年成为青年之后会怎样。有我现在一般的记忆么？是快乐？是悲伤？还是……空白？

不管怎样，希望能有《大富翁》。





曾以即时战略游戏《魔域帝国》而闻名的Liquid公司，如今又借着《魔戒》的东风开发了一款新作，由雪乐山在2003年11月初推出的《指环王——中土大战》同样取材于牛津大学语言教授托尔金所创的奇幻小说《魔戒三部曲》。在虚构的中土世界中，大魔王索伦召唤兽人大军入侵洛汗王国，正邪两派英雄纷纷登场各显身手，善良阵营这边有人类、精灵、矮人，邪恶阵营那边有兽人、食人妖、地精，当黑暗势力密布整个中土世界之际，善良阵营中的护戒英雄们挺身而出，最终粉碎索伦的阴谋并让洛汗王国重见天日。本作在画面和结构设定上都酷似暴雪的《魔兽争霸III》，玩家可加入善良或邪恶阵营亲身体验托尔金小说中的经典战役，小说中的英雄人物诸如荷比人佛罗多、精灵神箭手莱格拉斯以及邪派白袍法师萨鲁曼等均会在游戏中露面。

# 指环王 中土大战（上）

■贵州 yago

| 总评 | 7.4 |
| --- | --- |
| 制作 | Liquid |
| 发行 | SIERRA |
| 载体 | CD×2 |
| 类型 | 即时战略 |
| 语言 | 英文 |
| 环境 | WIN9X/Me/2000/XP |

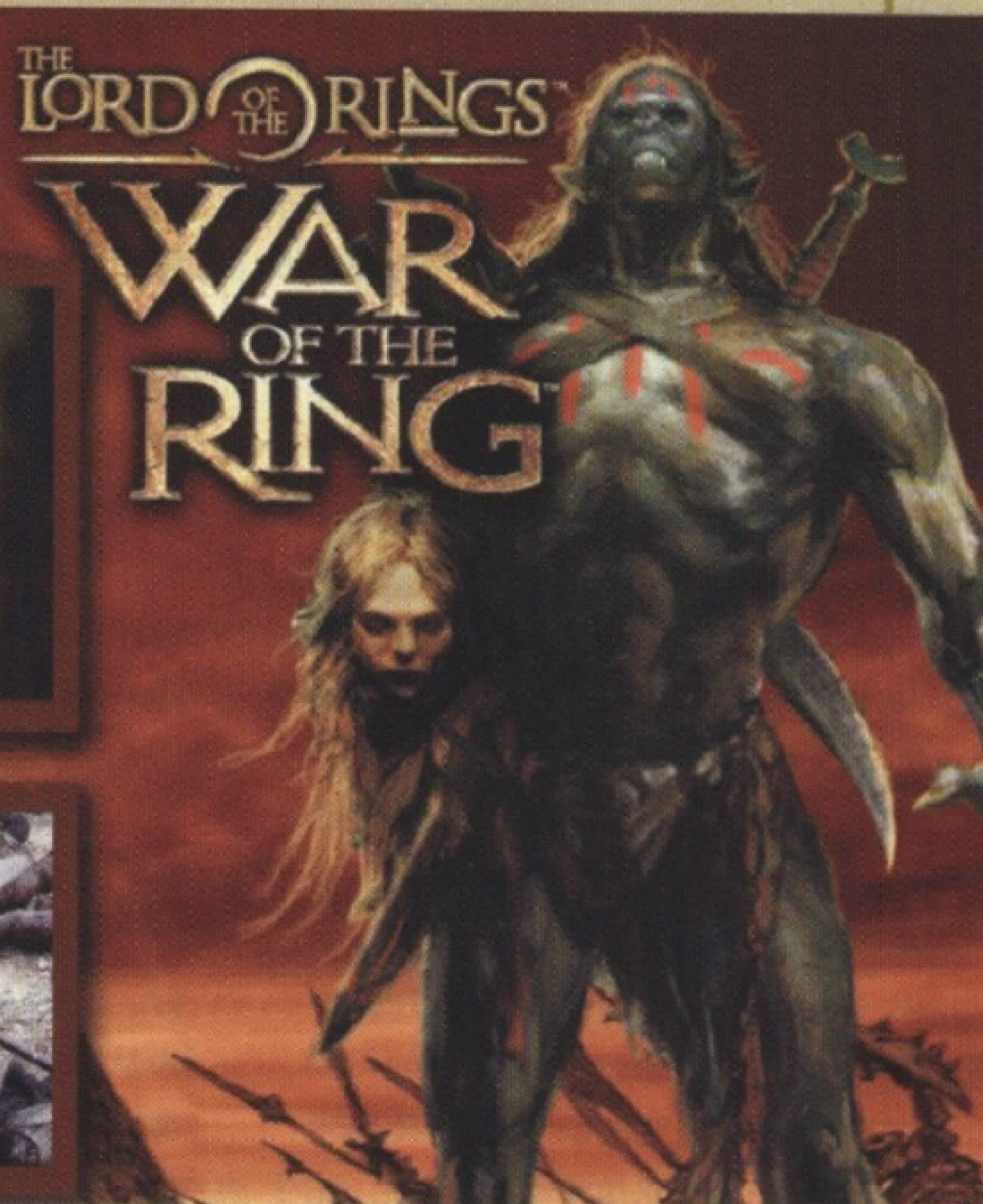





配置要求
CPU：Pentium III 800MHz
内存：256MB
显卡：32MB以上显卡
硬盘：2GB










## 善良阵营战役

### 第一关 灰脊山之战 The Grey Ledge

**目标：** 修建磨房、矿厂、哨塔、铁匠铺、矮人大殿各一座，并升级要塞；摧毁兽人营地，杀死兽人队长。

本关实质上是练手关，开始先造磨房和矿厂，然后各派足5名工人扩大生产，接着造铁匠铺，记得升级铁匠铺的技术。造好哨塔后再修矮人大殿，之后就用大殿生产矮人盾击者和掷斧手，抽空多建一些营帐以提高人口上限，组建好大军后即可浩浩荡荡北上清剿兽人。先往右边一路横扫零星敌人，很快会发现前方无路，折回基地出口附近向左上进军夺取可恢复生命值的古代圣泉，沿着左边的路上山扫清山顶残敌，把悬崖边的巨石推下可破坏山下的兽人建筑。返回圣泉处沿河道左侧上行，摧毁兽人小寨后在浅滩处渡河东进兽人主营，冲进去就是一个字：砍！兽人队长也在营寨中，干掉它并摧毁所有建筑物后获胜。

### 第二关 铁丘陵攻防战 The Siege of the Iron Hills

**目标：** 摧毁地精营地后修建要塞和矮人大殿；找到古代发石车并完成其建造；用发石车摧毁北方兽人营地的建筑物；矮人英雄金雳不得阵亡。

开始金雳与几位掷斧手出现在地图下方，右上方有一座地精营地，让金雳单枪匹马上前使用俘获魔法可迅速夺取

两座哨塔，消灭残余地精和敌人建筑后再把掷斧手们调来。此时己方会有增援工人赶到，立刻投入基础生产建设，在营地入口再修一座哨塔以增强防御力。造出矮人大殿后迅速扩军，派金雳外出打探，在地图左下角可找到一座未完工的古代发石车。等后方部队人数饱和后停止生产，所有工人全部调往发石车那里紧急建造，这时兽人应已对基地发起数次进攻，打败他们后全部人马也随同前往发石车所在高地协助防御。在发石车即将完工之际，兽人的攻势会呈白热化状态，全力以赴挡住它们的进攻，如嫌势单力薄可造哨塔加强火力。当发石车完工后剩下要做的事就很简单了，这个东西的威力简直就像慧星撞地球一样恐怖，利用它对地图北面的兽人营地远程射击，两发即可将兽人全灭，完成本关任务。

## 第三关 追捕咕鲁
## The Pursuit of Gollum

**目标：** 抓获咕鲁；莱格拉斯不得阵亡；营救被蜘蛛捕获的游侠。

因为魔戒而丧失心智的咕鲁逃入幽暗密林，精灵英雄莱格拉斯奉父王瑟兰督伊之命前往追捕这个小坏蛋。本关几乎没有什么难度，沿着路走即可。莱格拉斯带4名精灵弓箭手先向左上前进，动画过后折向左下，在这里听到有呼救声，向西去消灭蜘蛛后救出3名被困的游侠，有了他们战斗力进一步增强。回到听到呼救声处向上继续前进，不断会有蜘蛛出现，很快发现一个蜘蛛巢穴，砸烂它后可暂时阻止蜘蛛出现。沿路往左下来到精灵神坛，与守卫在这里的蜘蛛激战后夺取控制权，这个神坛可增加精灵族战士的生命值上限。继续向西追踪咕鲁，不料在密林深处发现了兽人的大型军事基地，咕鲁逃入兽人营地中躲藏起来，兽人在这里建立军营显然是对精灵王国的冒犯，看来追捕的事只能先放一放，击败3名扑过来的兽人后结束本关。

## 第四关 密林中的兽人
## Orcs in Mirkwood

**目标：** 修建磨房、矿厂、游侠战营及精灵避难所各一座；摧毁北方兽人的主营地。

眼见兽人欲意不轨，莱格拉斯马上立营备战。一开始即迅速发展位于地图下方的营地，修造所需建筑物，注意营地右下角的高地，在附近修筑一座哨塔，提防小股兽人部队从这里袭扰。磨房、矿厂开工后抓紧时间在营地正上方入口处多修筑哨塔，其间兽人部队来犯均不足为患。组建一支游侠与弓箭手各半的部队后随即北上，在地图中部会发现兽人的前哨阵地，一拥而上全部铲平，稍事休息以待伤员生命值恢复，接着再向北端兽人大营进军。就在前线战事吃紧之际，大批兽人部队偷袭后方营地，不用担心，经过几场搏杀，现在获得的功勋点数应已攒到7点，点正下方菜单的阵营魔法按键，召唤巨型树精出来守卫营地，这个庞然大物绝对不会让你失望，它踩下一步大地都为之震颤。前线将士只管继续拆兽人营地，很快就能完成这个并不困难的任务。

## 第五关 突袭多尔哥多
## Assault on Dol Guldur

**目标：** 打败多尔哥多塔顶的黑暗骑士队长；保卫己方营地。

尽管消灭了入侵幽暗密林的兽人部队，但莱格拉斯质疑咕鲁的逃跑与它们有关，为了一探究竟，他毅然率兵前往多尔哥多。魔王索伦在多尔哥多建造了一座巨型城堡，并委派黑骑士Nazgul担任驻军统帅。本关开始时仍然迅速发展生产，注意营地右下的入口，这里可是一个重要关口，抓紧时间在这里修筑尽可能多的哨塔，升级要塞后可将哨塔升级为弩塔，让弓箭手全部驻入塔中。本关会有大批隐形敌人来袭，只有游侠能看破它们，因此应尽量依赖弓箭手和弩塔的火力，3名游侠只管绕塔与敌游击，转不了两圈敌人就全趴下了，如果硬拼会导致游侠伤亡惨重。用这个办法挡住敌人的进攻，为后方发展


召唤出巨型树精。

### 正邪特色：

正邪两派建筑和兵种各不相同，正方基本沿袭RTS传统设定，以要塞为城镇核心，工人从磨房和矿厂运回的资源全部在要塞卸货，通过修建营帐来提升人口上限；邪派设定较为另类，以地精舍为资源收集中心，要塞为技术升级核心，要提高人口上限必须多造奴隶主，奴隶主可在地面埋设战柱，战柱埋下后会迅速将周围地面腐蚀为泥泽，邪恶阵营的建筑物只能在泥泽上修建。正邪双方都有隐形兵种，但正方有游侠和精灵弓箭手两种，而邪派只有类似刺客的哈拉德林战士，正方游侠与邪派亡灵均可识破隐形敌人。正方兵种中较有特色的有可治疗受伤友军的比翁族人、威力强劲的树人，而邪派兵种也人才辈出，例如攻防能力非同凡响的强兽人战士、可麻痹瘫痪敌人的巨型蜘蛛等。正邪两派的战斗单位均有魔法特技，英雄人物的魔法更多，除此之外，双方还各有自己的阵营魔法，施放阵营魔法需要消耗一定点数的功勋值，通过消灭敌部队或摧毁敌建筑物可积攒功勋值，下面介绍一下双方阵营的魔法：

**善良阵营魔法：**

**盲目术（Blind）：** 耗费2点功勋值，使敌人视野缩小。

**荆棘术（Brambles）：** 耗费3点功勋值，施法区域内的地面冒出大量荆棘对敌造成伤害。

**英雄传奇（Heroic Legacy）：** 耗费3点功勋值，永久提升英雄的攻防属性值，但英雄将无法使用魔法。

**祝福之风（Blessed Wind）：** 耗费2点功勋值，使己方远程攻击附带击退属性。

**召唤巨型树精（Summon Giant Ent）：** 耗费7点功勋值，正派终极召唤兽，攻防能力超强。

**邪恶阵营魔法：**

**召唤烂泥（Summon Bog）：** 耗费2点功勋值，将一片地区化作烂泥，减慢区域内敌人的攻击和移动速度。

**鸦之谋杀（Murder of Crows）：** 耗费3点功勋值，利用索伦神力使己方部队暂时不受敌人远程攻击伤害。

**生命恶流（Vile Surge）：** 耗费3点功勋值，大幅度提升索伦属下战士的生命值。

**护体圣塔（Obelisk）：** 耗费4点功勋值，召唤一座圣塔使周围己方部队暂时无敌。

**召唤炎魔（Summon Balrog）：** 耗费7点功勋值，邪派终极召唤兽，攻防能力超强。

经济争取时间，其间可派小股部队到地图左侧占领精灵神坛，在地图右上也有一座神坛，那里还能救出两位精灵光明使，由此基地也可制造光明使了，这些法师类角色可治愈友军的各种异常状态。敌人的攻势逐渐减弱，待我方大军成型之后一举东进，先涌向地图右下角的兽人营寨杀它个鸡犬不留，休整之后进攻多尔哥多城堡，切记主要任务是直冲城堡内的巨塔顶部，干掉在此坐镇指挥的黑暗骑士队长，如果战势不妙应立即召唤树精出来帮忙。

## 第六关 奥斯吉力亚斯之桥 The Bridge of Osgiliath

**目标：**波罗莫不得阵亡；摧毁沿途路障；营救城中受困的洛汗弓箭手；派工人破坏大桥的4座立柱。

来自魔多的兽人大军进犯奥斯吉力亚斯，为将敌人拦截于安都因河一线，刚铎统治者迪耐瑟二世之子波罗莫与其弟法拉墨率兵前往阻击。开始时已有足够兵力，抵御敌人进攻的同时开展生产，初成规模后挥师南下，在地图左下角遇到第一个障碍。砸烂后继续向东前进，跨越奥斯吉力亚斯西桥之后暂立足驻守，从后方派工人来修造要塞建立前线基地，与此同时破坏城中障碍清剿敌兵。在城中有两名洛汗弓箭手被敌人围攻，可上前救助。前线基地火力完备之后开始继续扩充部队，一鼓作气杀向地图右侧的奥斯吉力亚斯东桥。不要在桥头左侧的兽人营地多耽搁，冲上东桥后任务目标会变为破坏东桥的4座立柱。立刻从前线基地派两名工人上桥砸立柱，注意确保工人安全，同时不要让英雄波罗莫身陷险境，立柱全毁之后获得胜利。

## 第七关 罗斯洛立安 Lothlorien

**目标：**找到两株梅隆神树并守住它们3分钟；营救受困的胡恩树人。

8位护戒英雄来到精灵族统辖的罗斯洛立安森林，来自摩瑞亚的兽人大军已逼近这里，莱格拉斯提出可利用昔日凯兰崔尔女王种下的梅隆神树御敌，这两株神树可使兽人侵略者精神错乱而发疯奔逃。此外，密林中似乎有一只胡恩树人正遭到兽人部队的围攻，如果能解救它也许对己方会有所帮助。开始的基地位于地图左下方，除了没有磨房和矿厂外其它基本设施一应俱全，发展生产的同时在左上和右上两角多造哨塔，开始敌人会频繁从这两个方向来袭扰。接着派众英雄到基地上方救出胡恩树人，防线稳固后造一座矮人大殿，生产矮人盾击者和掷斧手，然后沿东北而上，护戒英雄们的战斗力都很强，不过如果拖延时间太长，还是会有大批兽人部队分两路疯狂涌向己方基地，此时必须利用奖励点数召唤巨型树精才能勉强撑住。抽空让工人到第一株神树处修建要塞，然后才能造哨塔，以少许兵力留守，所有护戒英雄全部杀向第二株神树。夺取两株神树的控制权后务必死守不得丢失，只要挺过3分钟即可过关。本关守树其实容易，真正难点在于对付冲击基地的群敌。

## 第八关 米那斯魔窟 Minas Morgul

**目标：**摧毁法师塔附加的4根战柱；占领左右两座动力源；摧毁城中红色战柱清除东西两区亡灵；摧毁城外兽人营地；消灭食人妖部队。

阿拉贡等人来到被索伦侵占的米那斯魔窟，为了让这座法师之塔重现天日，魔戒英雄们决定顺道为民除害。己方营地在地图下方，敌人城堡在上方，南北之间的一座桥是唯一通道，一开局就会有大批敌人杀入营地，把手头兵力集中起来挡住敌人，战斗结束后要立刻把兵力抽回营地中央以应付来自不同方向的下一股敌人。尽快生产比翁族人为伤员提供治疗，同时还必须有游侠负责侦测隐形敌人，混战中需尽力保护这两种单位。挡住敌人的多次进攻后可考虑在地图左下侧建立第2个基地，那里也有水井和矿山，然后进军桥头，消灭南岸的巨型食人妖部队，然后过桥摧毁北岸的兽人营地。一鼓作气直扑到敌城堡大门，修筑要塞和弩塔堵住这唯一出口，构筑好火力圈后派骑兵入内诱敌。几次折腾后众英雄率主力杀入城中，在城北有很多战柱，尽快摧毁它们可以消除不断出现的幽灵。占据高地左右两侧的动力源可使敌人的黑骑士部队实力大减，然后向高地发起冲锋，目标是法师塔周围的4根战柱。

## 第九关 解放上溪 The Liberation of Upbourn

**目标：**夺回被兽人占据的墓地；彻底摧毁兽人营地；夺回上溪殿堂；拯救被兽人屠杀的马匹。

洛汗勇将鄂肯布兰德发现自己的家乡上溪已落入兽人军团手中，在甘道夫的帮助下他与所率骑兵开始了光复家园之战。开始的营地位于地图左下方，左右上方各有一谷口，尽快修建哨塔，记得要赶紧生产游侠入驻塔中，否则敌人的隐形部队混入谷内则大为不妙。生产精灵弓箭手增强谷口火力，并升级哨塔为弩塔，配以比翁族人加血和精灵光明使治疗异常状态，管教敌人有来无回。基地稳固后迅速沿东北而上，很快会找到更多水井和矿山，再往上可发现一座战马神像，它可以增加骑兵部队的移动速度。集中兵力向地图中部靠拢，在墓地可发现兽人的前哨营地，只要有足够部队应能一举拿下。继续向东北探索可在村中找到正惨遭兽人屠戮的马匹，消灭附近兽人后救出这些可怜的马儿。抓紧时间探明地形，兽人主营地就在高地左侧，部队休整完毕后发起总攻，后方要不断继续生产洛汗步兵支援前线。最后再纠集剩余兵力夺取高地右侧的殿堂，解放上溪之战就此获得胜利。

*（待续）*


魔多大军终于被断桥挡住。


修建哨塔协助守卫神树。

红袖乱舞

# 红袖舞新春

Hello，各位过年好，给各位读者拜年啦！不知道大家对于又长大一岁有什么感觉呢？还有没有压岁钱拿呀？如果已经长大没有压岁钱了，不妨给自己买件小礼物什么的慰劳自己一下，忙了那么久了，到新年的时候总得有点表示对不对。还有，春节可是团圆的代名词，说到这里还真有点想老爸老妈了，更加怀念起老妈的烧茄子。现在"年味"已经不是那么浓了，"春节"好像只是一个长假的代名词，不像小时候那样期待新衣服新鞋子和鞭炮灯笼了，除了从小到大一直在吃但这两年却吃不到的老妈的拿手菜，也没什么特别盼着想吃的好东西了。但还是很开心能够过个年，因为不必一大早起床上班，还可以窝在家里粘着爸爸妈妈过几天饭来张口的日子，真开心。

啊呀，一不小心实话都说出来的。大家不要批评我不思进取和不孝顺啊，我也只是在过年时小小地放纵一次而已。大家一定注意到了2003年12月底《奇迹》的"零点行动"了吧，看到九城能够这样动真格的，红袖心里真高兴，要知道红袖本身可是一个外挂的坚决反对者，对于那些被外挂吞噬得差不多的游戏，真是"哀其不幸，怒其不争"啊。要是所有的网络游戏公司都像九城这样，那我们大家玩起来就不会有外挂的困扰了。希望大家也能从自己做起，虽然用外挂练功会快一点，但也失去了很多交朋友的机会呀，很没意思的，是不是？

这期较大篇幅地做了关于《天堂II》的内容，对于这款华丽的大作，红袖是无限期待的，已经约好了一大帮喜欢玩的死党准备杀进去好好过过瘾了。大家认为如何？有没有心情一起来玩玩看？

还有件事，上期红袖公布了自己的邮箱，果然有很多朋友写来邮件，给红袖讲自己在游戏中遇到的事情。不过邮件交流总是好像有一点点的不过瘾，所以红袖决定把QQ号公布出来，大家需要加入时，请在验证信息上说明自己正在玩的游戏哦，以便红袖归档处理。说了半天居然还没说出QQ号，大家一定快怒了吧——2298819，希望大家来和我聊聊关于网络游戏的看法和心情。

不多说了，最后祝大家新春快乐，在春节里能开开心心。

**红袖添乱**
red@popsoft.com.cn

网闻急书

### 《奇迹》联手公安打击外挂团伙，玩家褒贬不一

2003年12月21日，《奇迹》的运营商第九城市宣布，困扰他们很久的“便宜外挂”、“奇迹伴侣”等外挂的制作团队已经于2003年12月18日凌晨1点、12月19日凌晨4点在河南、北京等地全部落网。

与此同时，很多玩家发现很多外挂站点都无法登入，可以说，此次外挂打击活动还是相当成功的。

玩家就此事展开了热烈的讨论。一部分玩家认为，由此可以使《奇迹》内外挂使用者减少甚至消失，游戏环境应该可以得到保证；但大部分玩家觉得外挂带来的影响很大，并不是不能用了就没有影响，对于在能够使用外挂的期间得到很多利益的人来说，无法判定他与不用外挂的玩家相比是否公平；还有少部分为外挂的拥护者，他们认为没有了外挂，《奇迹》是不能继续运营下去的。

| 台湾省网游排行榜 | |
|---|---|
| (2003年12月上旬) | |
| 1. | 仙境传说 |
| 2. | 吞食天地 online |
| 3. | 天堂系列 |
| 4. | 神话 |
| 5. | 神甲奇兵 |
| 6. | 希望 online |
| 7. | 三国演义 online 系列 |
| 8. | 暗黑破坏神系列 |
| 9. | 天翼之链 |
| 10. | 童话系列 |
| 资料来源：游戏基地 gamebase | |

| 韩国网游排行榜 | |
|---|---|
| 1. | 天堂II |
| 2. | 仙境传说 |
| 3. | 希望 Online |
| 4. | 巨商 |
| 5. | Maple story |
| 6. | 天堂 |
| 7. | 奇迹 (MU) |
| 8. | 天翼之链 |
| 9. | A3 |
| 10. | Corum Online |
| 资料来源：gamemeca 网站 | |

| 云网销售风云榜 | |
|---|---|
| 1. | 网易一卡通(大话/魔灵) |
| 2. | 网星(魔力/轩辕剑)直充 |
| 3. | 盛大网络游戏卡 |
| 4. | 征服 Conquer 游戏卡 |
| 5. | 仙境传说(RO)网络游戏卡 |
| 6. | 破天一剑网络游戏卡 |
| 7. | 奇迹(MU)网络游戏卡 |
| 8. | 剑侠情缘网络游戏卡 |
| 9. | 天堂网络游戏卡 |
| 10. | 骑士 Online 游戏卡 |
| 资料来源：游卡销售云网 | |

### 《传奇》九区雷霆一服沙巴克城争夺激烈

《传奇》九区雷霆的沙巴克城被“凯达之巅”行会占领已经有一年多的时间了，但由于一段时间内，刷屏死机的外挂被一些人利用，将“凯达之巅”打败得到了沙巴克城。

2003年12月10日，“凯达之巅”试图夺回沙城，但守城方“雷霆大联盟”使用刷屏外挂，使“凯达之巅”无法进入城门，只得无功而返。

2003年12月11日，盛大宣布将处理游戏中白屏卡机现象，这使“凯达之巅”又看到了希望。经过几天的准备后，他们第二次向沙城宣战。

2003月12月14日，“凯达之巅”在公平的条件下，打败了利用非法手段得到沙巴克城的“雷霆大联盟”，重新占领沙巴克。

在战争结束后，狂喜的“凯达之巅”城主铃星尘为在线的玩家发金条庆祝。

### 《幻灵游侠》“帮派志”活动三甲爆出

12月2日，《幻灵游侠》的“帮派志”活动正式开始。此次活动以玩家投稿为主，辅以工作人员在以往的官方网站及官方论坛收集到的内容，编成各类帮派文集。其中包括管理类、活动类、文学类、心情类、建议类五大项文章，以期达到宏扬团结互助的“帮派文化”。在这次活动中，涌现了不少文武双全的高手，他们不仅身居帮内要务，更是文采了得。截止12月24日止，身居帮派榜前三位的帮派分别为：浪漫樱花服务器的口水军团、奔放集中营服务器的自由鸟和京华风云服务器的风云京华。名列个人榜前三名的玩家分别是自由鸟的“冰凝玉”、口水军团的“汪步远”以及自由鸟的“阿黛儿”。

《梦想》PK排行榜

| 名次 | 姓名 | PK点数 | 服务器 |
|---|---|---|---|
| 1 | 没风 | 39285 | 3区 |
| 2 | myth | 15557 | 2区 |
| 3 | pk | 12109 | 3区 |
| 4 | 微酸柠檬茶 | 1751 | 1区 |
| 5 | QQ | 1518 | 1区 |
| 6 | 天地屠虫 | 809 | 2区 |
| 7 | 落雁 | 481 | 4区 |
| 8 | 嗜血公子 | 452 | 3区 |
| 9 | feiking | 440 | 1区 |
| 10 | 云涛 | 370 | 4区 |

《梦想》等级排行榜

| 服务器 | 等级 | 角色名称 | 职业 |
|---|---|---|---|
| 1区 | 52 | 天羽龙 | 战士 |
| 1区 | 50 | 海 | 战士 |
| 2区 | 45 | 寒冰 | 野蛮人 |
| 2区 | 42 | 智V太子 | 野蛮人 |
| 3区 | 53 | Csf | 野蛮人 |
| 3区 | 46 | 飘渺の龙王 | 野蛮人 |
| 4区 | 56 | 大哥 | 战士 |
| 4区 | 47 | Handsome星 | 战士 |

### 《剑侠情缘网络版》收费献大礼 五大门派全新登场

2003年12月12日，《剑侠情缘网络版》少林、丐帮、翠烟、昆仑、五毒五大门派全部开放。至此，《剑侠情缘网络版》完整的十大门派系统首度全面亮相。同时开放的还有近百张新地图和贴身的辅助系统。并宣传将在2003年12月底开放转门派功能。

转门派的具体规则如下：

a.每个角色只有一次转门派的机会。

b.只能在同一五行属性内的门派间转门派。

c.转到新门派前，旧门派技能会被废除，但会保留技能点。

网游新动态

| 游戏名称 | 升级版本 | 更新时间 | 更新内容 |
|---|---|---|---|
| 《破天一剑》 | 破天之恋 | 12月下旬 | 开放结婚生子系统以及一些新道具和新地图。 |
| 《梦幻西游》 | 正式公测 | 12月18日 | 正式开放公测。 |
| 《凯旋》 | 新服开放 | 12月23日 | 开放新服务器：重庆森林。 |
| 《佣兵传说》 | 商业化运营 | 12月15日 | 开始进行商业化运营，并延长免费游戏时间。 |
| 《奇迹》 | 0.96版 | 12月23日 | 开放圣诞之星活动。 |
| 《轩辕剑网络版》 | 齐天乐 | 12月18日 | 增加了蜀桑子遗迹和神化炼化术 |
| 《童话》 | 爱丽丝梦游仙境 | 12月22日 | 开放新幻兽、新区域、新任务，并开放“定时经验双倍”活动 |
| 《剑侠情缘网络版》 | 摆摊系统 | 12月17日 | 开放摆摊系统，玩家可在城内摆摊，由系统展示给欲购买玩家，并自动按卖方标价与买方交易 |

# 《天堂II》想知道梦想的距离

■本刊记者 真*添乱

2003年12月16日，一个向梦想逼近的日子。

这一天在北京，在东方君悦酒店的宴会厅里，新浪乐谷宣布《天堂II》正式登陆中国大陆地区，并希望能在2004年第一季度开始内测。这款前后历时3年开发制作的大作，被冠以"代表全球目前最高游戏开发水平的世界顶级网游作品"、"网游划时代里程碑代表作"等美誉。

新浪首席运营官林欣禾先生在讲话中强调，新浪与NC Soft均相当看好《天堂II》在未来中国大陆地区的市场前景，双方将通过整合资金、品牌、用户资源和营销能力等四大优势资源，推动该产品在中国市场取得成功。

新浪乐谷执行副总裁杨震先生表示，《天堂II》是一款划时代的网络游戏，它在技术、画面、任务设定、职业的多面性等方面均大幅度领先于目前市场上已有产品，它的出现，将给中国玩家带来"好莱坞式"的视觉享受。他还提到，新浪将全面与优秀的硬件厂商、网吧联盟展开多种形式的深度合作，《天堂II》不但将改变国内网络游戏市场的格局，甚至可望带动中国整个IT消费的增长。


紧张忙碌的NC Soft办公室

在这次发布会上，Intel、联想、NVIDIA、中录时空、联通、长城宽带、PHILIPS、微星、七彩虹、金士顿等十余家IT业内知名厂商均派代表出席，并宣布组成"《天堂II》策略联盟"，将通过密切合作推动《天堂II》在中国的推广。

## NC Soft——韩国游戏的神话

1989年，韩国计算机界出现了一位风云人物，他就是因韩文版Word而闻名于业界的金泽辰。1995年，他成立了韩国第一家ISP公司Shinbiro，并发展良好。



1997年，金泽辰先生看到了连线游戏的风行，于是同服兵役时的好朋友宋在京一起成立了NC Soft公司，致力于开拓网游市场，开启网游大众化时代，创造新新文化。

1998年，NC Soft公司推出了《天堂》。初在韩国上市时，因为网络环境并不完善，所以不是特别受到欢迎，以至于当年NC Soft的财务状况为亏损。但NC Soft公司一直将工作重点放在系统稳定上，以保证用户进入游戏中很少会发生系统出错的情况。当韩国政府大力推广"虚拟韩国"（Cyber Korea）的时候，《天堂》立刻开始随之飞速发展。很快，《天堂》成为在网络游戏史上第一款突破10万人同时在线的游戏，使网络游戏一举成为韩国游戏市场的中心，带动了游戏制作者将重心转移到网络游戏。

《天堂》剧情取材于一部畅销漫画，故事架构于一个虚构的中古世纪。那是一个剑与魔法





的时代，英雄杜克与国王之女迪雅结婚，并继承了王位，但不久就离开人世。在杜克死后，迪雅公主对骑士肯恩一见钟情，并很快嫁给了他，肯恩开始统治整个王国。杜克与迪雅公主的王子特罗斯不得不离开母亲，由父亲的血盟同伴养大。

另一方面，肯恩密谋杀掉杜克的盟友，以巩固自己的地位。勇敢的王子当然不能任由肯恩胡来，于是战争再次爆发于权力之间……

这款目前在韩国、中国台湾省等地最受欢迎的网络游戏，在2001年就曾创下了2亿美元的营收记录。而在2002年，据美国权威机构的调查统计，《天堂》全世界会员人数已经接近1亿，同时在线人数超过100万。

2001年5月，《天堂》开始在美国运营，受到了广泛的关注及赞扬。

2001年7月，《天堂》登陆我国台湾省和香港地区，当年就夺得网络游戏的排名首位，并在各类排行榜上一直保持着领先状态，在小小的台湾省创下14万人同时在线的佳绩。其优秀品质成就了游戏橘子的成功，使游戏橘子一直占据着网络游戏的最大市场份额。

2002年9月，《天堂》继续抢占日本市场，成为Online Game的被效仿对象。

2003年1月，《天堂》进入中国内地，开始了占领这块拥有最多用户基础市场的行动。



不知道有多少人可以有机会这样“玩”游戏。

在2003年竞争对手如林的条件下，2003年上半年，NC Soft的财务核算结果为销售额740亿韩元、营业利润298亿韩元、常规利润187亿韩元。而第三季度的销售额和营业利润分别达到了368亿韩元和114亿韩元，常规利润为71亿韩元。

在《天堂》的运营过程中，NC Soft一直坚持给用户最稳定的系统以及不断的更新。目前《天堂》拥有所有网络游戏中最大的地图，最丰富多彩而且平衡性非常好的道具系统，近千种充满个性的魔怪，配合不同场景和不同状态的100多段音乐资源以及几近完美的血盟系统等。

进入2003年以来，《天堂》的竞争对手越来越多，也有数据表明其在线人数已经停止了上升的势头。有人开始猜测《天堂》未来的路会变得艰难，但就在这个时候，NC Soft捧出了3年来的沥血之作——《天堂Ⅱ》。

## 《天堂II》——向梦想中的游戏继续前行

2000年8月，NC Soft开始着手于《天堂Ⅱ》的研发准备工作。同年10月，NC Soft开发二部正式成立，也代表着《天堂Ⅱ》的研发工作正式启动。

对于《天堂Ⅱ》的世界结构，现任NCSof公司开发二部（Team E&G）游戏设计部主管的Kim Hyung Jin先生做了简单的介绍：

网络游戏最重要的是什么？我们觉得那就是玩家之间的关系。几乎所有的网络游戏都试图用各种方法将玩家组织在一起，例如某些游戏中以聊天为主的社区功能，以及通过为了猎取强怪而组织的各类行会。

《天堂Ⅱ》里的玩家是通过经济系统的循环而相互结识的,《天堂Ⅱ》中发生的事件几乎都是经济活动的一部分。打猎、执行任务及搜集各种材料制造新的道具都属于生产活动,而且在大部分网络游戏中雷同,《天堂Ⅱ》的经济系统也是基于玩家的狩猎系统。就像《石器时代》的狩猎社会,《天堂Ⅱ》里的玩家同样要先学会打猎的方法,然后通过打猎获取的物品来维持生活,还可以适当地投资在自己所需的用品上提高自身的生产性。经常协同周围的人猎取高等级的怪物,以此提高效率及生产性,并寻找适合自己的狩猎区,独自或组队打猎。

打猎过程中玩家将获得大量的生产物,并且由于最初种族职业的选定以及自己固有的或向他人学习的作战方式存在着差异,因此个人所需的物品也不同。从而简单又和平的狩猎社会出现了交易行为,财富也将带动文明的发展。狩猎及交易的方式逐渐得到发展并有组织的维系。玩家在玩游戏的同时,也将经历几次经济革命。起初在组队打猎的过程中,玩家可以体会到分工协作带来的奇迹般的高效率。受到魔法师保护的战士比两个战士还要强壮,尤其在险象环生的地牢中,其卓越的侦察能力和骑士强有力的防御能力得到有力互补,提高了生存几率。

然后是血盟,玩家开始认识到谁能控制游戏内的财富,谁就能成为统治世界的王者,并与其他玩家争夺霸权。《天堂Ⅱ》的世界由多个城堡构成,谁占领这座城堡谁就掌握了霸权。攻城战是数百人参加的一个综合性行动。冲向城堡的行进队伍、徘徊在上空的飞龙战士、雄浑威武的城墙和站在城墙上的弓箭手,此刻的协同作战有别于组队作战,面对的敌方同样是人,需要完全不同的战略模式及分工作战的能力。

庄园系统对于掌握领地所有权的血盟来说重要的并不是拥有,而是经营。城内配有各种生产手段及福利设施,从而给各盟主和生活在该领地内的其他玩家之间形成巨大的经济共同体。

在游戏内的社区系统里玩家可与志同道合的人和睦相处,还可以讽刺那些与自己形成竞争关系的人,如同我们日常使用的聊天工具,方便又快捷。游戏内的论坛里人们可以相互间交流感情并批评那些行为可恶的领主,就像我们日常生活中的报纸。

诸如此类的内容形成一个混沌的社会,将游戏内玩家之间的关系扩张到极致,创造出游戏内的混沌。为了使玩家感受到只要是想到的都可以实现,我们会继续编写游戏的历史。我们提供给玩家的不仅仅是单方面的内容,而是玩家之间可以互动的工具。

由此可见,《天堂Ⅱ》的研发团队并勾勒出一个宏大的世界,并借助各种设定使玩家感觉更像是一个真实的社会。

《天堂Ⅱ》所采用的是美国Epic公司的"虚幻"引擎,也就是Unreal Tournament的下一款游戏Unreal 2的引擎,以300M以上为基本视点。目前《天堂Ⅱ》图像部门约有60多人,在韩国称得上是规模最大的。背景和角色制作各投入30人,每个工程以小组的形式独立分开,从开始到完成要经过多个阶段。由于组员们专注于各自的领域已有很长时间了,现在可以称得上是世界一流的美工。虽然由于虚幻引擎在交给NC Soft的时候还不是一个完成品,给研发小组带了很大的困扰,但他们还是出色地将唯美的画面展示给所有的玩家。

## 制作者手札

**■作者:Bae Jae Hyun**

**■职务:NC Soft公司开发二部团队策划**



### 美好时光(游戏完成前2年)

只要有人提出制作游戏的无知要求,经过公司批准就会成立开发部门。而且图像、策划、程序部门成立以前,先有各个领域的核心人物,然后开始招聘人员再成立部门。在此过程中当然要选一个领导人,选拔领导的时候,因能力问题既不能策划,又不能编程,也不懂图像制作的人物是首选,通常会选嗓门大或是出手阔气能埋单的人。

有了领导就能以构思游戏为借口用公司经费到风景优美的地方探讨一番。当然并不能说是去旅游的,而是去讨论问题的,是为了加强团队之间合作(饮酒高歌)、整理构思(发生口角)以及切磋休闲游戏(打牌),这一段时间是网络游戏的开发和运营过程中最幸福的时刻。有了梦想和希望,大家也可以自由地发表各自的观点,当然自己出的馊主意,等过了几个月如何为难自己是全然不知的。

这时候构思也容易,会想出无数个(不能实现的)系统,而且对如何实现系统以及如何确保平衡性感到信心十足。甚至有些人主张,无论是单练还是组队都能实现,系统也能消化大规模公会战。这是什么意思呢,也就是说"我要在星际争霸2加入12个种族,而且是一次性调好平衡性,以后也不需要补丁"。这种想法虽然离谱,也没有任何根据,但是最终成为高质量游戏的滋补品。

### 挫折(游戏完成前1年)

各部门到位,游戏的整个制作方向和具体的系统框架出炉后,各部门开始筹备制作游戏样板。对于程序部门来说,开发初期最重要的任务是选择引擎。制作2D游戏时,大部分都是开发部门自己开发引擎,但3D游戏可以自行开发,还可以从外界购买(《天堂Ⅱ》使用"虚幻"引擎)。到了该选引擎的时候,有些人会主张自己开发一款引擎(程序部),有些人主张最好是马上就能用(多数是策划部),还有些人会说不管什么引擎只要能用3DMax和Photoshop就行(当然是图像部)。由于选择引擎是至关重要的事情,理所当然要深刻讨论,但





通常也是嗓门大的人赢。

初期策划书、引擎、游戏参数基本确定后，图像、策划、程序部门将各自独立运转。这时原来的领导也按照惯例（要么嗓门大、要么能埋单）升迁。不管职责是什么，根本不需要开发能力。因为一开始就把毫无开发能力的人放在领导级位置，所以不会有什么问题。

就这样所有的开发部门落实完毕，开始品尝第一个挫折了，就是游戏的基础，也是游戏的基本形态样板制作。无数个问题（地图大小、多边形数量，即使3年后使用最新的电脑每秒钟也不会达到10帧）油然而生。游戏的样板出来后，当然要在公司高层领导面前演示，领导会指出所有的问题，那么开发人员就会满面笑容地解释：“啊，这个问题我当然知道了。”然后用如何如何解决之类的话语来简单了结。不瞒大家，那时候两腿直发抖，眼前一片漆黑。

## 努力（游戏完成前6个月）

游戏样板完成后，开始进入正式制作阶段。随即会发生各种失误，比如初期策划书漏洞百出、缺少资料、角色的多边形太多等。此刻制作计划已不在领导的脑海中，引擎及制作进度已不再是以周为单位，而是几个月为单位——当然制作初期开发部门的全体人员都像学生般单纯且有献身精神。但随后是策划书被耽误，图像数据竟然漏报，重要数据传达、引擎和地图编辑器每3秒中出现死机。团队之间开始不和，互相扯着嗓子甚至动用拳头，键盘被敲烂，团队精神不见踪影，开始互不信任和相互指责。

但经过团队人员的努力，问题得以解决。解决方法通常是独裁（嗓门大的人）或直到团队气氛好转为止无限制地掏腰包埋单（当然谁的职位高谁掏）。为什么把嗓门大的人或是财主放在最高的位置，伟大祖先们的智慧在危急时刻显露光芒。古人的智慧始终令现代人惊讶不已。

克服危机后，开发团队又进入大量的生产阶段。“知道你工作卖力，再使点儿劲吧！”诸如此类的口号会张贴在墙壁上。

## 勤勉（游戏完成前2个月）

到了这个阶段创造性所剩无几，原本明亮的双眼、有力的拳头和执着的开发精神将荡然无存。肉和骨头燃烧成灰烬被风吹散成为夜空中的星星。“开发进度你们看着办吧，开发高质量的游戏是要紧啊。”说此类话的高层人士（当然不是我说的）听到公测延后的消息……（以下省略）

随着公测的临近，开发团队的伟大理想逐渐渺茫——要把优秀作品献给祖国的花朵；韩国游戏也可以立足世界市场；至今没能制作出令人期待的游戏（换句话说，制作的游戏全都失败）；“这次一定要成功！”……说出这类话的人开始退缩。毕业于理工大学的A（程序员）说：“最近医生的年薪很高，我得考个医大从此改行，哈哈哈！”（心里话：活儿多，薪水低。）Excel熟练工（当然是策划）会说：“上学就是为了毕业嘛！”（心里话：辞职去上学。）“下一个游戏也要用XXX引擎吗？”（心里话：再用这个我就辞职！）但忠实的开发人员再苦再累，为了遵守诺言仍在努力奋斗。（心里话：还有两天就要交房租了！）

制作单机游戏时，只要通过最后的调试阶段把母盘交给压盘厂，开发部门就准备撤离一线了（关掉手机消失）。但网络游戏不是单机游戏，投入运营并不意味结束，而是刚刚开始。封闭测试时运转正常的服务器却每10分钟出现当机，论坛里写满了抱怨及谩骂，客户端Bug数量早已过千，游戏平衡性提都不敢提。这时候常说的一句话是：“天啊！怎么这么不顺啊！”

但这仅仅是开端，长达10年的庞大的更新计划已得到老总的签字批准。吐着血好不容易投入运营，高兴也是短暂的，下一阶段的更新日期也已确定，只不过是两个月后的事情。绝望之极想逃到无人荒岛，但也只是想想而已。这么漫长的开发进度当然不能没有便当、可乐还有无休止的加班。从制作、运营到更新，已经筋疲力尽的开发人员们却忘掉了残酷的现实，又做起新的梦。那个梦是什么呢？就是从前的美好时光！到底好在哪里呢？就是构思游戏的瞬间，历史总是反复重演。

## 其他主创人员

■游戏设计：Kim Hyung Jin
■工作经历：Lineage Blood Pledge，游戏设计
■现任：NCSoft 开发2部（Team E&G）游戏设计部主管



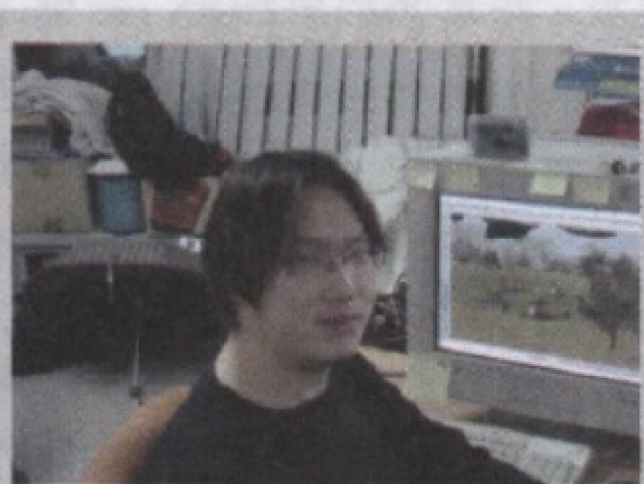
■程序：Park Yong Hyun

■现任：游戏开发二部（Team E&G）程序部门主管



■游戏图像：Hwang Cheol Wong

■现任：Ncsoft 游戏开发二部（E&G Team）Graphic 部门主管



2003年9月，美国三大游戏杂志之一《Computer Gaming World》在"将来最受瞩目的五大网络游戏"栏目中全面介绍了《天堂Ⅱ》，并且评价为"让玩家真正体验了中世纪幻想游戏，见识到了游戏中的最高技术"，因而《天堂Ⅱ》在这个排名中荣登榜首。

在美国最具权威的游戏网络媒体《Game Spot》最近发表"最受欢迎的PC Role-playing Game"栏目中，《天堂Ⅱ》是韩国唯一一款进入Top 10的游戏，排名第七。

金泽辰表示："最近在亚洲、北美地区都看到了玩家对《天堂Ⅱ》比平时更多关注的热情。《天堂Ⅱ》不仅在韩国，在其他海外国家都得到了肯定，我们感到非常高兴和欣慰。"

## 新浪乐谷——将"天堂"进行到底

2003年1月8日，新浪进军网络游戏产业新闻发布会隆重召开，宣告"新浪乐谷"的成立，并宣布新浪乐谷将与NC Soft公司合作，把在台湾省等地运营火爆的《天堂》引入中国内地。新浪乐谷对《天堂》这款超人气大作有着十足的信心和把握。一年时间过去了，《天堂》在内地并没有达到预期的反响，与世界各地《天堂》运营状况相比，显得有些不愠不火。很多人以为，《天堂》这款游戏在内地市场也就只能是中流产品的代表，无法超越战斗模式基本类似的《传奇》、《奇迹》等热门游戏。



新浪乐谷已经为运营《天堂Ⅱ》做好一切准备。

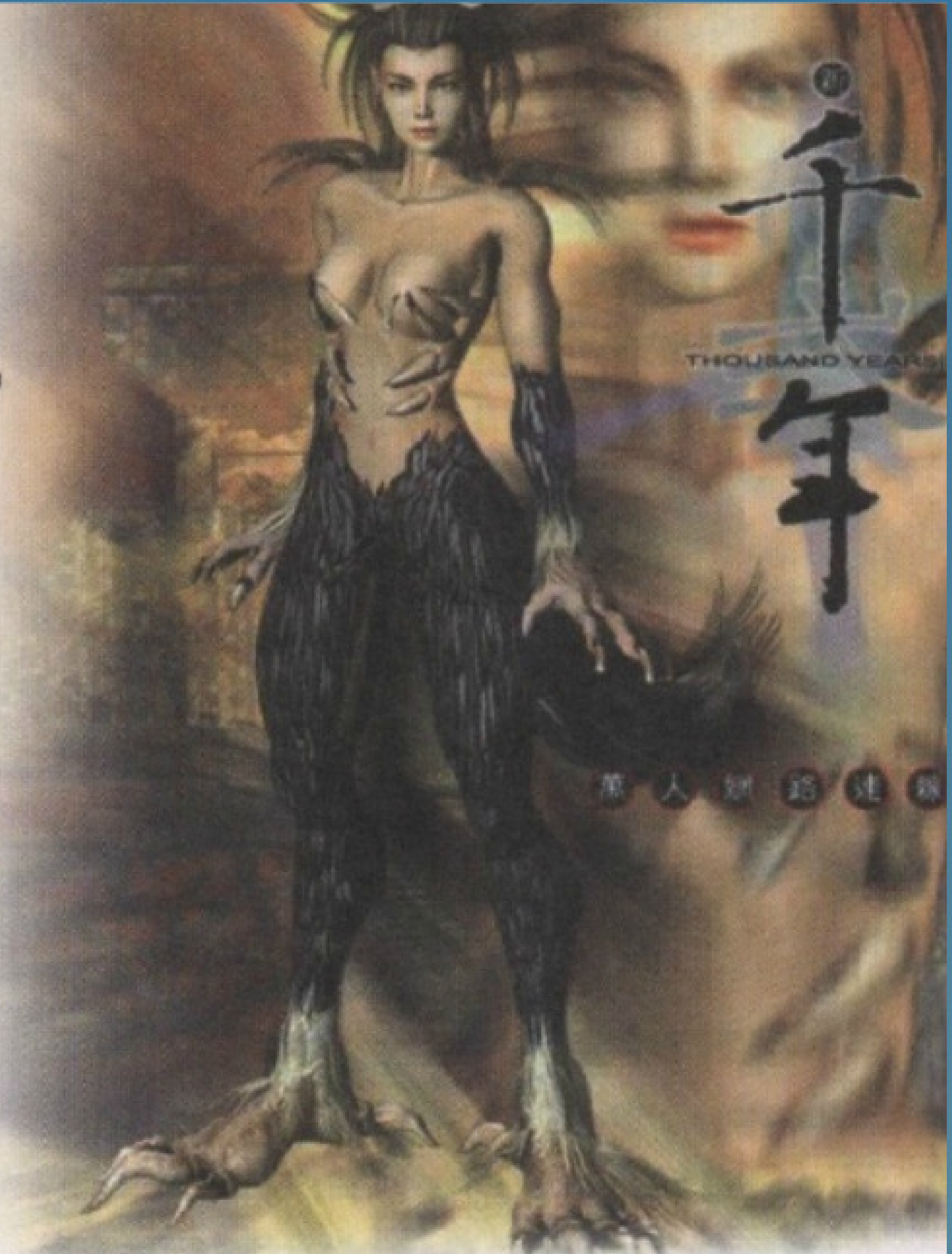
然而，在传出新浪乐谷将继续和NC Soft合作，推出《天堂Ⅱ》的时候，玩家对此的反应远远超出很多人的想象。他们在各大游戏论坛留言表达对《天堂Ⅱ》的期待，更有一些等不及的玩家千辛万苦地拿到韩国或台湾省的内测帐号，迫不及待地先睹为快。

如今《天堂Ⅱ》在中国的运营已不再遥远，而玩家的热情也在不断高涨。2003年11月25日，《天堂Ⅱ》的官方主页和论坛刚一开通，留言板上便是满满的玩家留言。看来有很多玩家要在期盼中度过寒假以及传统的农历新年了。

新浪还联合了Intel、联想、NVIDIA、飞利浦、微星、七彩虹、金士顿等厂商，联通、长城宽带等网络运营商以及全国性连锁网吧中录时空，结成"策略同盟"，以期解决《天堂Ⅱ》对于机器硬件配置要求过高的问题。

距离《天堂Ⅱ》在内地正式公测的时间不会太远了，让我们一起来静待这款大作的来临吧。P





# 《千年——重返王陵》王陵神器加工秘方

■辽宁 网龙米饭

需要先在王陵3层中获得金刚石和冰玉，才可以加工王陵神器。当然要成功的加工王陵神器还需要职业之间的相互配合。比如铸造师就是专门加工王陵武器的，王陵铠甲的加工则必须由裁缝完成，加工王陵装备一旦成功就会使装备的属性获得相当的提升，如果失败物品则会消失。

可进行加工的王陵神器列表如下：

| 物品 | 职业与材料 |
|---|---|
| 百炼黄金手套 | 工匠通过技术窗加工黄金手套和1个金刚石制得 |
| 百炼忍者剑 | 铸造师通过技能窗加工忍者剑和1个金刚石制得 |
| 百炼三叉戟 | 铸造师通过技能窗加工三叉戟和1个金刚石制得 |
| 百炼日本刀 | 铸造师通过技术窗加工日本刀和1个金刚石制得 |
| 百炼斗笠 | 工匠通过技能窗加工斗笠和1个金刚石制得 |
| 百炼木屐 | 工匠通过技能窗加工木屐和1个金刚石制得 |
| 百炼黄金护腕 | 工匠通过技能窗加工黄金护腕和1个金刚石制得 |
| 百炼黄金铠甲 | 裁缝通过技能窗加工黄金铠甲和2个金刚石制得 |
| 百炼桂林竹枪 | 铸造师通过技能窗加工桂林竹枪和4个金刚石制得 |
| 桂林大斧 | 铸造师通过技能窗加工磐龙斧和4个金刚石制得 |
| 护国神剑 | 铸造师通过技能窗加工新罗宝剑和4个金刚石制得 |
| 百炼桂林弓服 | 裁缝通过技术窗加工桂林服和8个金刚石制得 |
| 百炼雨中客斗笠 | 工匠通过技能窗加工雨中客斗笠和1个冰玉制得 |
| 百炼雨中客道袍 | 裁缝通过技能窗加工雨中客道袍和2个冰玉制得 |

王陵神器属性一览：

1.王陵武器

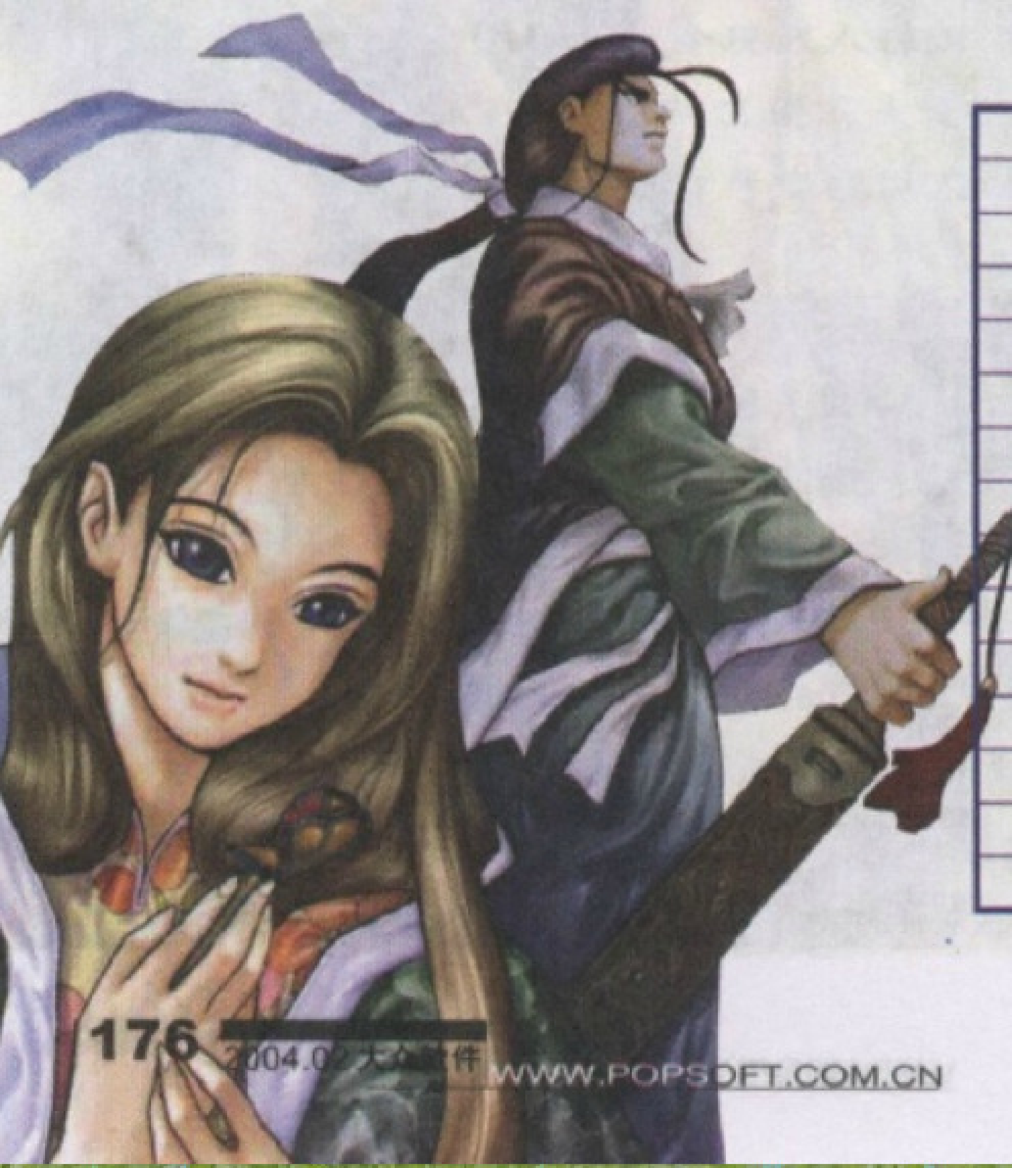
| 名称 | 属性值 |
|---|---|
| 黄金手套 | 身体攻击80/手攻击40 |
| 忍者剑 | 身体攻击80/手攻击40 |
| 三叉戟 | 身体攻击80/腿攻击40 |
| 日本刀 | 身体攻击80/头攻击40 |
| 新罗宝剑 | 身体攻击100/恢复5/躲闪10 |
| 桂林竹枪 | 身体攻击100/攻击速度5 |
| 磐龙斧 | 身体攻击100/攻击速度5/恢复10 |
| 百炼黄金手套 | 身体攻击136/手攻击81/攻击速度6恢复4/闪躲8 |
| 百炼忍者剑 | 身体攻击136/手攻击81/攻击速度6恢复4/闪躲8 |
| 百炼日本刀 | 身体攻击136/头攻击81/攻击速度5恢复5/命中8 |
| 百炼三叉戟 | 身体攻击136/腿攻击81/攻击速度6恢复4/命中8 |
| 护国神剑 | 身体攻击182/头攻击72/手攻击72/腿攻击72/速度7/恢复7/闪躲20 |
| 百炼桂林竹枪 | 身体攻击182/头攻击72/手攻击72/腿攻击109/速度8/恢复5/命中10 |
| 桂林斧 | 身体攻击182/头攻击72/手攻击72/腿攻击72/速度8/恢复10/命中15 |

在改版为《重返王陵》后，所有王陵神器的属性并没有任何变化，王陵神器只有在加工成功后才会有附加属性。在加工高级王陵装备时，带有段数的物品也可以制造成高级物品，但制作后加工段数和属性都会被初始化。比如要加工高级黄金铠甲，不管用0段黄金铠甲还是用4段黄金铠甲加工，在加工成功后得到的高级黄金铠甲都是0段，所以提醒所有拥有王陵老神器的玩家，如果想获得高级王陵神器的额外属性，就不要再对物品进行升级了，以免造成额外浪费。



2.王陵装备

| 名称 | 属性值 |
|---|---|
| 黄金铠甲 | 身体防80/闪躲10 |
| 斗笠 | 头防60 |
| 黄金护腕 | 手防80 |
| 木屐 | 腿防60 |
| 桂林弓服 | 身防95/头防57/手防57/腿防57/恢复5/闪躲10 |
| 百炼黄金铠甲 | 身防120/头防48/手防48/腿防48/恢复4/闪躲15/命中5 |
| 斗笠高级 | 头防90/闪躲7/命中7 |
| 百炼黄金护腕 | 手防120/恢复5/闪躲7 |
| 木屐高级 | 腿防90/恢复7/姿势维持90/闪躲5 |
| 百炼桂林弓服 | 速度1/身防142/头防85/手防85/腿防85/恢复7闪躲20 |
| 雨中客道袍 | 身防205/头防82/手防82/腿防82/恢复6/闪躲12 |
| 雨中客斗笠 | 头防125/闪躲15/命中8 |
| 百炼雨中客道袍 | 速度3/身防246/头防98/手防98/腿防98/恢复9/闪躲18 |
| 百炼雨中客斗笠 | 身防30/头防150/闪躲22/命中12 |



# 绝对女神

## 风之守护者轻接触

■北京 屋檐上的兔子

### 风之冒险者

即使在新的和极限的黑暗碰撞的地方，我们的挑战精神依然散发着灿烂的光彩！

风之守护者是一切流逝的叛逆者，虽然表面看来很愉快，但实际上他们处于无感情、无感动的状态，什么也感受不到。虽然他们从混沌之前就开始到处探险，挖掘了许多不为人所知的真相，但却一直陷入失忆的泥潭中无法自拔，因更加模糊的痕迹而挣扎。他们拒绝暂时的动作、暂时的想法、暂时自由的享有。这些拒绝创造出了无法抗拒的本质，在凌乱的过去和现在之间无休止地渴望未来。他们在时间的靶子上寄托着短暂的一生，发射着淡漠的生命，却终究无法感受到任何的情感……

主要特点：以疾风为人物属性，使用武器为弓箭。远距离攻击及移动速度非常快，在以疾风为背景的区域可以发挥更大的力量。

### 出生地：人类城堡

风之守护者的角色相当于其他游戏中的弓箭手，他们是天生的冒险家，是勇敢和智慧的共生体，从诞生之日起就为了冒险而努力锻炼。所以，当玩家选择扮演这个角色时，应该拿出那种与生俱来的勇敢和敏捷，用手中的弓去为自己开拓光明的前程。在点数分配方面，风之守护者最注重的要属敏捷，高敏捷为快速移动及命中提供了保障。





### 基本技能

- 弓术熟练：更加熟练地使用弓
- 剑术熟练：更加熟练地使用剑
- 轻盈：以轻盈的动作快速躲避对方的攻击
- 失明：正确地瞄准弓使对方失明
- 集中：提高致命攻击力
- 终结：在怪物接近时使用弓直接打击对方的要害使对方昏倒
- 毁灭：用剑深深地插入对方的腹部
- 冥想：增加自然恢复力
- 增加射程：增加弓的射程
- 防御熟练：提高物理防御力
- 记忆：瞬间移动到自己最后记录的地方
- 风之翼：利用风形成的翅膀在一定时间内提高移动速度
- 速射：使用弓强大快速地发射
- 风之守护：短时间内回避所有的攻击
- 精准：提高攻击命中率
- 全神贯注：当 RA 下降一定量时提高回避率
- 狂暴：短时间内提高攻击速度

### 一次觉醒后技能

#### 慧眼神秘弓箭手

- 探索：利用风找出对方的弱点
- 逆风：短时间使目标移动速度变得缓慢
- 生命之风：消耗自己的 RA 短时间内大幅提高移动速度
- 爆发箭：爆发弓的能源箭大范围攻击敌人
- 舞剑：用舞剑发出含气的花纹使目标受到伤害
- 风孔：移动到自己或队伍中的其他成员记录的地方
- 阻止：用风的力量阻止对方
- 刺杀：用剑攻击对方的要害使对方受到致命打击

#### 流浪神秘弓箭手

- 风之翼：利用风形成的翅膀在一定时间内提高移动速度
- 风之箭：凝聚风的力量进行强有力的远距离攻击
- 锋利之箭：以正确的瞄准，一击杀死敌人（学会“探索”技能后，可提高该技能的攻击力）
- 风之力：借助风的力量攻击很远的敌人

画龙点睛

# 《侠客天下》新手任务集

■北京 晓阳

## 水蜜桃任务（限制等级：1～7级）

找蓬莱村东北边小屋门口的蓬莱村村长大人，接到“水蜜桃”任务。接下来，在村子里和村外的两个桃林里面和兔子、小猴子们切磋，很快就能收集到5个水蜜桃。回去将水蜜桃一个一个地拖放到村长身上，你就可以心安理得地领取1000经验的奖励咯。

## 恶狼（豹子）任务（限制等级：5～15级）

还是找蓬莱村村长接“恶狼”或“杀豹”任务。通过村子东西两个出口穿过桃林都可到达海滩，可在蓬莱岛10个海滩中的两个找到恶狼或幼豹，杀死它们后有一定几率获得恶狼心或豹胆。收集满5个后回去交给村长，5个恶狼心可换得3000经验和1两黄金，而5个豹胆可以换得6000经验和2两黄金。



## 对诗任务（限制等级：10～20级）

在村子蓬莱村西北边小屋门口站着杜果甫，右边房中有他的老友李也白。当系统提示诗词活动开始后，可在杜果甫处交纳一两黄金的费用领取一张号牌，将号牌交给房间中的李也白，李也白会给你出题，题目均为唐诗，李也白出上句，你回答下句。如果连续答对10题，就可以有两种选择：一是不继续回答题目，直接去杜果甫处领取2000经验和100潜能的奖励；二是继续回答问题，李也白会给你再出10题。如果还是都答对了，仍然出现两种选择：一是不继续回答题目，直接去杜果甫处领取4000经验和300潜能的奖励；二是继续回答问题，李也白再给你出10题。如果30题全部答对，就可以去杜果甫处领取6000经验和600潜能的奖励，并可以在李也白处免费（金钱）学习读书写字到60级。



## 小孩任务（限制等级：1～30级）

蓬莱小村木屋里找到林岛主，右键单击岛主选择“帮忙”，岛主提示“有一位村里的小孩，去某地点玩去了，烦请您将他叫回来”。接任务后去蓬莱村海滩，蓬莱岛有10个海滩，小孩一般出现在海滩一，村东穿过桃林二，往左下方向可直接通往海滩一。找到村长托付你寻找的小孩，右键点击选择“回家”，得知他想抓一只小海龟，你必须给他一只小海龟他才会跟你回家。海滩一遍布小海龟，右键点击小海龟选择“捕捉”，几次捕捉之后，小海龟乖乖地进了你的物品栏，将小海龟从物品栏拖放到小孩身上，小孩会蹦蹦跳跳答应跟你回家，回到小村木屋，林岛主会给你丰富的奖励，包括些许经验、50潜能和1两金子。连续完成36次小孩任务可获得蟠桃作为额外奖励。

## 宝石任务（限制等级：1～30级）

在蓬莱岛海滩和海滩一，埋藏有不同种类的宝石，桃花岛大师兄有收集宝石的爱好。在新手村找桃花岛大师兄，询问宝物，大师兄会透露给你大概坐标。来到海滩一的大概位置，直接用左键点击自己或右键点击自己选择“调查”。如果附近有宝石，系统会弹出提示框“你忽然发现这附近隐隐呈现冲天宝气”，围绕提示地点附近调查自己，直到找到宝石地点，在正确的宝石地点调查自己，会出现“你蹲下来挖了一阵，感觉地底下有什么东西”的提示。不断挖掘，直到提示你挖到宝石，如果提示为“你越挖越深，开始怀疑宝物是不是在这里”，那就需要换地方再挖了。挖到宝石后返回交给大师兄即可，大师兄除了给你少量经验还会偷偷传授你几句武功秘诀哦！

## 珠宝任务（限制年龄：18岁以下）

找到海滩一的船夫，右键点击选择“潜水”，进入美丽的水下世界。一边游泳一边左键点击自己，如果弹出了方位提示框，就表示你附近有贝壳，按照提示框提示的方位，稍微移动并继续左键点击自己，很容易就找到传说中的贝壳。打开物品栏，右键点击贝壳，可能只是从里面流出一滩水，或者找到了耀眼的珍珠。将珍珠交给襄阳城珠宝店的老板，就可以自己选择制作珍珠或耳环了。

## 铜人阵任务（限制等级：15～30级）

蓬莱小村木屋里找到林岛主，右键单击岛主选择“铜人阵”进入擂台，打败完18个铜人后，岛主会恭喜你顺利通过铜人阵，再次右键单击岛主选择“铜人阵”，可以得到铜人阵奖励——一次更改名字的机会。P

# 生命中的等待

■福建 心酸的浪漫

没有浮影的游光若隐，也没有山城的磅礴叠云，一首清新的韵律，伴几声啾啾虫鸣，便构成了这个永远的夜。月色清冷，荧火点点，也许栖月的景致并非幻灵之极最，然而便是这永远的夜，明亮的银辉让许多过往的人驻足。

月光下，梦与影并肩而坐。

"你相信……"梦望着远处，幽幽地说，"他还会回来吗？"声音飘渺游离，让人觉得她像是在问影，又像是在问自己。

影轻轻摇头："我不知道。"她的眼里有些许的迷茫，那曾经遗忘的感觉再次翻涌上来，看着自己配偶栏里的名字，她知道，自己还是放不下。

梦与影是一对好友，她们一起进入幻灵，一起欢声笑语，游戏的旅程使她们成为人人羡慕的姐妹，直到她们各自找到生命中的另一半。

当梦经过这里时，驾着祥云的她没有停留的打算，只是在切屏的那一瞬间，她看到了一个熟悉的身影，于是她又折返回头。

月光下，影独自而坐，素白的罗裳与银色的月辉交映在一起。

梦来到影身旁，轻轻地坐下，与她并肩。她没有叫她，她也没有回头。

梦听过影的故事：她们从凡人走到魔神，曾经叱咤风云，历经投胎转世。影以为，这一切足以让爱永恒，然而，童话没有如期上演……影常常独自来到栖月谷，面着悬月而坐，不发一言。

梦在她身上，看到了孤寂。

影在梦的身上，看到了曾经的自己。

"你还是这样坚持着？"影突然又觉得自己问得多余，自己不也曾经这样？

"嗯。"风吹起梦红色的裙摆，飘逸的弧线美得那么楚楚动人。

影笑笑，她知道问题的答案。拥有过爱情的女孩，总是让人难以捉摸，然而，她懂。

"听说他走了很久……"影的眼神有些迷离，这样的对话使她又想起了那个无法忘却的身影。如今，他真的从她的生命里退出，不会再回来。

"也许他明天就会回来，也许他一辈子都不会回来。但是我会等他，我相信等待并非毫无意义。"梦的回答坚定而执着。

"你嫁了别人？"从影凄迷的眼光中，梦发现她已经为他人妇。

"是的，他很爱我，对我很好，甚至比我以前的老公还要疼我，我想我应该很幸福。"

"应该很幸福？"梦转过头，注视着影的双眼，她的眼神游移朦胧。

"我也曾伤心过，甚至现在还在伤心着，虽然他的离去让我无所适从，可是经过这次挫折的洗礼，我变得更加坚强。"影笑了。

"我想我们会很幸福。"影从忧伤的气氛中醒来，她不能继续再和梦讨论这么伤感的话题。

梦看着身边的影，她的眼神凄迷却也有一份坚决。"我相信你们会很幸福，"梦的嘴角泛起微笑，"因为娶到你的人不会是池中之物，他会令你幸福的。"

梦的虔诚让影感动。"我相信你的他也会回来，像你这么好的女孩子他不会舍得离你而去。坚持有坚持的美丽。"

"呵呵，谢谢你。"

"呵呵，我也要谢谢你。"

"谢我什么？"梦精灵般的瞳眸泛着好奇。

"谢谢你的祝福，同时也把祝福送给你。"影牵起梦的小手，两个人不约而同地依偎在一起，不知不觉间，东方已大白。

梦没有再遇到过影；影也没有遇到过梦。在同一个服务器，同一个世界里，她们却再没有擦肩而过的偶遇，生命就是如此神奇。

一年后……

"老公，那个就是梦。"影牵着老公宽大的手掌，指向月光下那个红衣飘舞的女子。事过境迁，她和现在的老公成为江湖中恩爱夫妻的典范，他们总是形影不离，生生世世相伴。

"呵呵，她似乎很幸福。"

随着老公深邃的目光，影注意到梦身旁坐着一位黑色劲装的男子，他正专注地看着怀里的梦，温柔而多情。

等待绝非毫无意义，这一刻，影有了更深刻的体会。

栖月谷依然鸟语花香，轻柔的月光美得让人痴迷。梦和影的视线在空中交会，她们都从彼此的眼中读出了幸福的韵味。P



网游半月谈

本栏目文章仅代表作者个人观点，与编辑部立场无关。

# 2004年 横亘在网络游戏运营商面前可怕的K/A噩梦

■河南 王东

最近浏览了一些新闻，发现一条比较有价值的，很有意思：

“新浪于2003年12月16日在京隆重举行《天堂II》产品发布会，这是《天堂II》与国内各界朋友的首次面对面亲密接触！为有助于《天堂II》在国内的推广，本次发布会新浪与Intel、联想、NVIDIA、微星等知名硬件厂商，以及中录时空等全国连锁网吧，共同宣布结成合作策略联盟，精诚努力，共同缔造‘天堂II’之完美世界……”

和知名硬件厂商联手很正常，但与全国连锁网吧联手就很值得关注。这意味着从2004年开始，全国范围的K/A将在网络游戏行业展示非同寻常的力量。

K/A，是Key Account的缩写，在快速消费品的行业，K/A专指连锁性的超市和大卖场。K/A是指那些在现代销售渠道中影响力较大，其主要门店的销售额在当地零售业乃至全国零售业内占的份额比较高，或者具有标杆作用的现代零售终端，他们一般具有相对统一的采购权和至少两家以上的零售网点。

如何和K/A打交道、如何应付K/A危机，几乎是所有厂商最为头疼的。正所谓“店大欺客”，K/A给厂商制造了各种各样的难题。五花八门、巧立名目的进场费、促销费、店庆费、上架费等简直就是厂商的噩梦。

几乎所有快速消费品厂商在各城市都设立有专门的针对K/A的重要客户主任，这些客户主任甚至干脆常年在K/A里办公的，及时捕捉市场变化以处理和K/A里采购经理等人员的关系。

2004年，中国将出现一些持有国家级牌照的大型连锁网吧，比如联通、中录时空等，这些可以归纳为全国性K/A(National Key Account)。在全国性K/A出现前，国内很多城市已经出现了区域性质的K/A(Local Key Account)，比如上海市的东方网点等。随着国家政策调整和地方网吧行业竞争加剧，可想而知，2004年将是各类K/A粉墨登场的时候。

K/A的出现以及网络游戏运营商之间的竞争加剧，直接的结果就是渠道力量和运营商力量出现剧烈碰撞，导致以前渠道处在利益链底层的不合理状况得到彻底改变，渠道摇身一变，成为主导权的掌握者。

K/A对经销商来说也是一个重大的考验。因为K/A会直接和运营商谈判以及交易，甩掉传统的经销商对他们来说是很轻松的事情。

其实这些都不是最可怕的，最可怕的是K/A很可能会通过自身的优势创建自我品牌，这种自我品牌对运营商的打击将是致命的。网吧连锁K/A可以依靠属于自己的渠道优势（甚至几个大型全国性或地区性网吧连锁K/A联合起来）运营自己的游戏。K/A们营造自我品牌是不需要像游戏运营商那样把大部分精力都放在推广上的，他们可以借助已有的成名游戏来推广属于自己的品牌游戏。这种事情在传统行业屡见不鲜。

比如类似沃尔玛的很多大型连锁超市，经营的策略之一就是低价策略，很多类型的产品几乎就是赔本赚吆喝。还有的其他连锁超市一开业就宣布打折多少多少，让普通消费者觉得不可思议。而是什么力量能支持K/A这样做呢？那就是自我品牌。

据统计，沃尔玛50%以上的利润来自它的自有品牌，2000年沃尔玛在中国采购了100亿美元的物美价廉的产品，然后这些产品在美国全部被贴上它自己的自有品牌，创造了270亿美元的销售额。基于对沃尔玛的一贯信任和信息不完全的价值比较，美国消费者在多掏了170亿美元后还以为买了便宜货。

类似传统K/A的各种经营策略几乎可以全部“搬”到连锁网吧K/A上来。连锁网吧K/A完全可以凭借自己的力量和游戏运营商叫板。比如拿自有品牌来说，连锁网吧为什么非要卖大品牌的游戏？不信就弄个自有品牌紧贴着你，卖大品牌的游戏尽可以低价倾销吸引顾客，自己的品牌可以精心维护，看你慌不慌。

而最糟糕的就属那些二流游戏运营商运营的杂牌，这些产品没有能力进行广告轰炸和强大的市场推广，在玩家心中无法产生足够的拉力，因此他们只能通过一个良好的利润价差体系，靠渠道的推动力来刺激销量（否则就是等死）。而现在这些大的渠道（K/A们）有了自己的“孩子”，谁还会为你服务呢？

网络游戏（或相关产品）的自有品牌在中国的出现，将使游戏运营商的渠道管理又多了一个重要的变数。而零售商自有品牌产品的成功，将进一步强化其市场地位，从而使其渠道价值再度升高。

归根结底，K/A这些零售终端只是一个市场的传声筒，它将市场的竞争压力通过各种进场费、自有品牌等方式传递给运营商。如果游戏运营商总是不能把握住消费者（玩家）的需求、创造差异化，被淘汰出零售终端是早晚的事情。

也许有一天，网吧连锁K/A们在培训他们的采购经理时，也会完全模仿传统行业，培训书上的第一句话就是：“永远要把游戏运营商的销售人员看作我们的第一号敌人！”

CS升级到了1.6版，对于那些已经将1.5地图踩得滚瓜烂熟的CSer们来说，新版本里对地图的调整势必会带来战术上的变化。针对这一点，从本期开始本栏目将对1.6版中3～4张经典地图进行一系列的讲解，撰稿者是编辑部的第一CS高人Sir William。敬请期待！

## CS 1.6新地图系列讲座（一）

# 不再是防守的天堂？

## ——CS 1.6新de_aztec地图解析

■晶合实验室 Sir William



新de_aztec平面图

随着CS 1.6的正式推出，Valve正式将修改后的de_aztec、de_inferno和de_cbble三张地图推到了全世界玩家面前。而CPL2003达拉斯冬季比赛也宣布，标准比赛地图中重新启用de_aztec。

相对1.5版，1.6版的de_aztec经过了全面修改，并且在一定程度上改善了不利于T进攻的被动局面，使得这张经典地图更趋向于平衡。如此改动虽然以更古朴的方式再现了阿兹台克遗迹的真实面貌，但最大的结果是对硬件的要求更加苛刻——更多的材质和纹理贴图导致这样一个事实的出现：以P4 2.4C（800MHz外频、支持超线程）处理器+GeForce4 Ti4200（AGP 8×）+512MB DDR400内存（双通道架构）的硬件配置，在10人对战情况下仍然会出现不同程度的掉帧，且帧数下降高达35以上！而该硬件配置在1.5版的de_aztec中可安全稳定在99帧（FPS=99）上。这样一来，估计很多网吧玩家仍然会对de_aztec的地图效果怨声载道。

1.6版de_aztec相比1.5版旧图中CT防守全面占优的局势究竟有多大的改变呢？下文将结合图片作出详细解析。

首先是地形的改变。de_aztec在1.6版下经过修改后，共有8个主要变化。1.5版图中距离CT基地最近的埋弹点原为A点，在1.6版中改为B点；位于双方木门之间天井内的埋弹点原为B点，现改为A点。两个点均有清晰的图案标注。

第一是警匪双方基地的变化。如图1、2、3、4。基地的修改使得警匪各自的出生点和1.5版相比有了截然不同的改变，直接导致双方队员抢占交火密集区域的时间有了差别。这个后面还要提到。

第二是T方进出A点的木门一带地形的修改。如图5、6、7。1.5版地图中T方木门外右侧无石料，左侧空间很宽，不会被右侧长廊m尽头的狙击视野直接覆盖。1.6版下门洞出口加深，木门右侧有两块石料遮挡，左侧空间狭


图1：1.5的T基地。


图2：1.6的T基地。

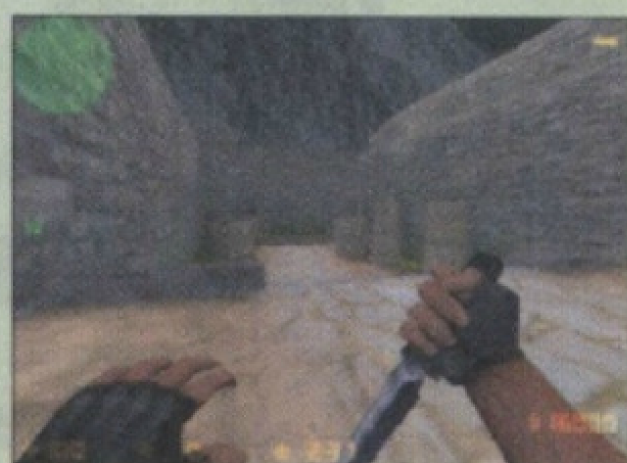
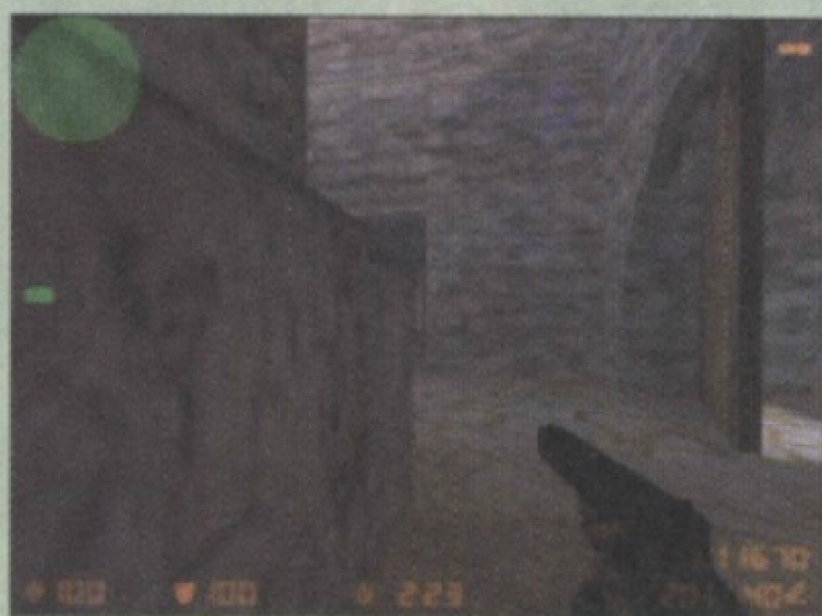
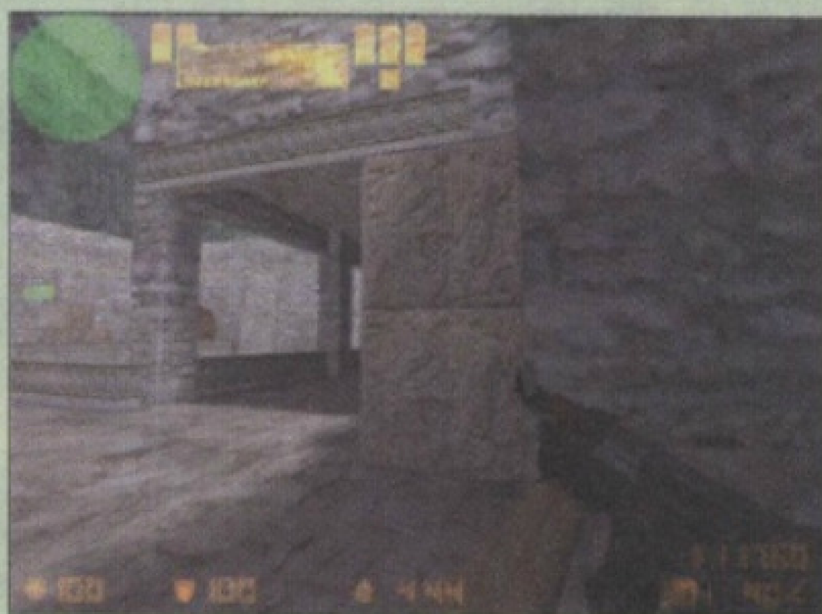
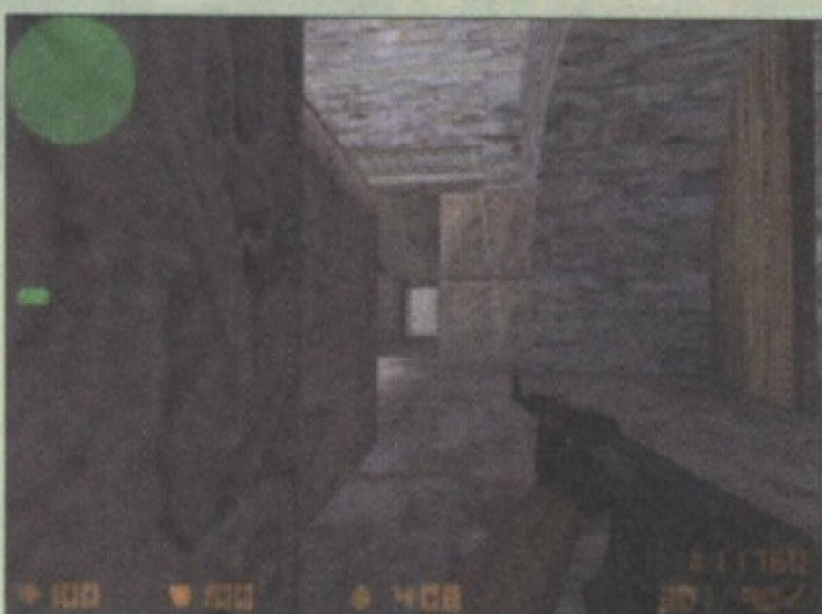

图3：1.5的CT基地。

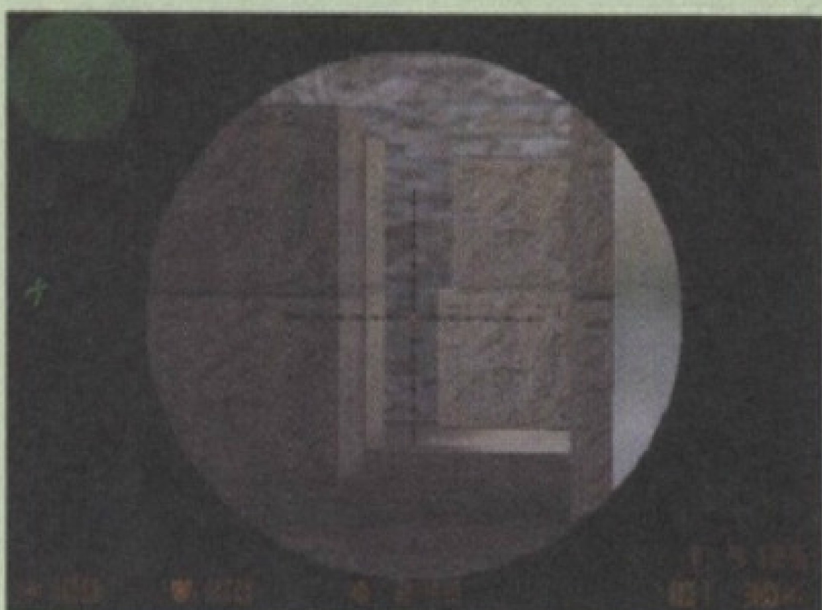

图4：1.6的CT基地。


图5：1.5的T门外。


图6：1.6的T门外。


图7：长廊m地形改变。

窄，且可被长廊m尽头的狙击视野直接覆盖（图8），加大了T突击手对于长廊的争夺难度。


图8：长廊m的狙击视野。

第三是T和CT直接争夺的长廊m建筑结构上发生改变，如图9、10。1.5版下长廊顶部檐壁平滑，手雷和闪光雷可直接依靠任意方位反弹到达T一方木门出口。1.6版下长廊顶部檐壁有明显的石料凸起部分，会阻挡反弹效果，必须重新设计精准投掷路线。

第四是双方桥头堡地形上的改

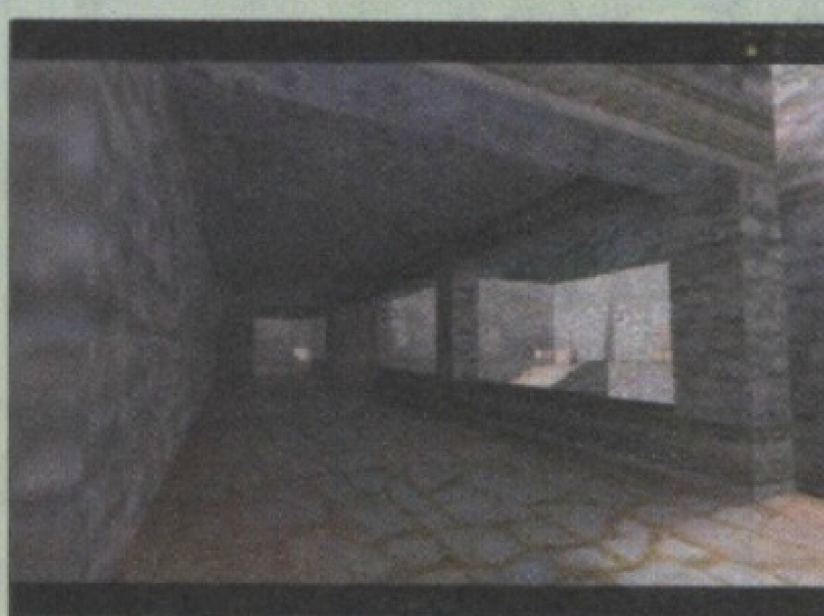

图9：1.5的长廊m。


图10：1.6的长廊m。

变，如图11、12、13。1.5版下为有完整扶手的藤织吊桥，桥头堡出口宽

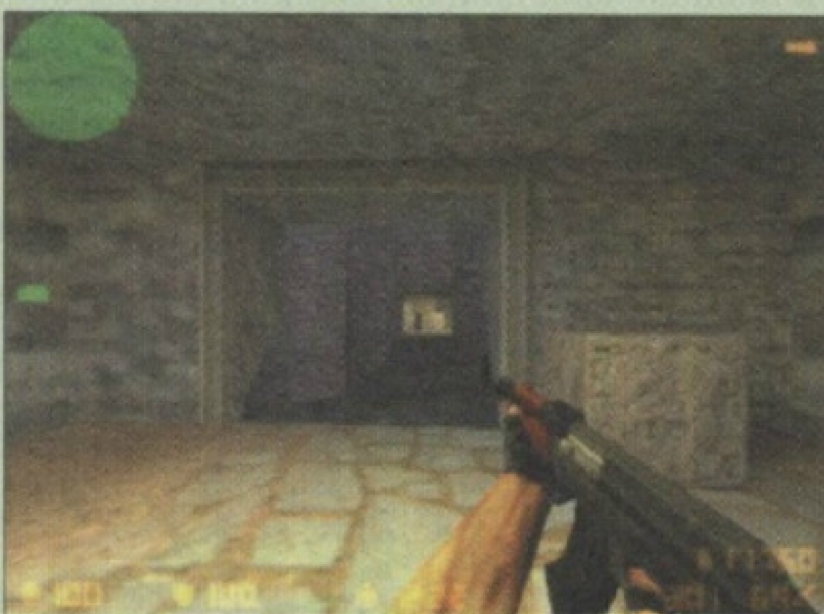

图11：1.5的桥头堡。


图12：1.6的桥头堡。


图13：CT的狙击视野。

敞，T方桥头堡内光线较昏暗。1.6版下桥头堡出口狭窄，藤桥改为左右扶手均不完整的木桥，T方桥头堡内光线明亮，对比清晰。桥的修改使得以往两侧扶手上各站一人，桥面一人的“三线突击”战术不再适用，而出口的过小使得“桥头狙击战”重新成为争夺的战术重点。另外，木桥桥面的缝隙为CT提供了良好的狙击优势。

第五是桥下小河区域的地形变化，如图14、15。1.6版T方水下区域大量增加了灌木、苔藓等植物（贴图），能见度和可分辨度大大降低，形成了众多有利的Camper位。

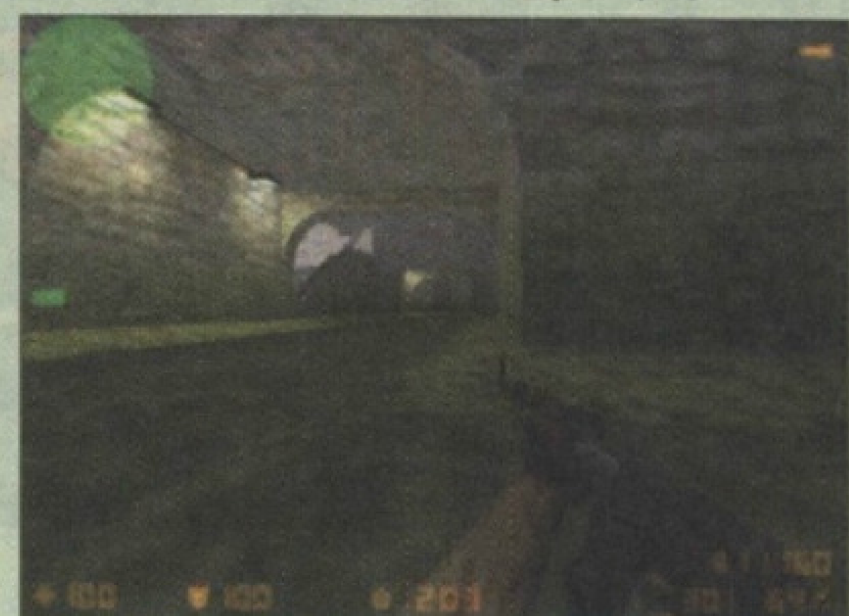

图14：1.5的水下。


图15：1.6的水下。

第六是T方桥头堡内石料堆砌的修正，这对T狙击手相当不利！如图16、17，1.5版下的石料中存在缝隙，T狙击手可通过此缝隙有效压制CT桥头堡一侧；而1.6版下该缝隙被取消，T狙击手不得不直面桥对岸两侧均可能出现的CT狙击手。


图16：1.5的T狙击优势。


图17：1.6下没缝隙了。

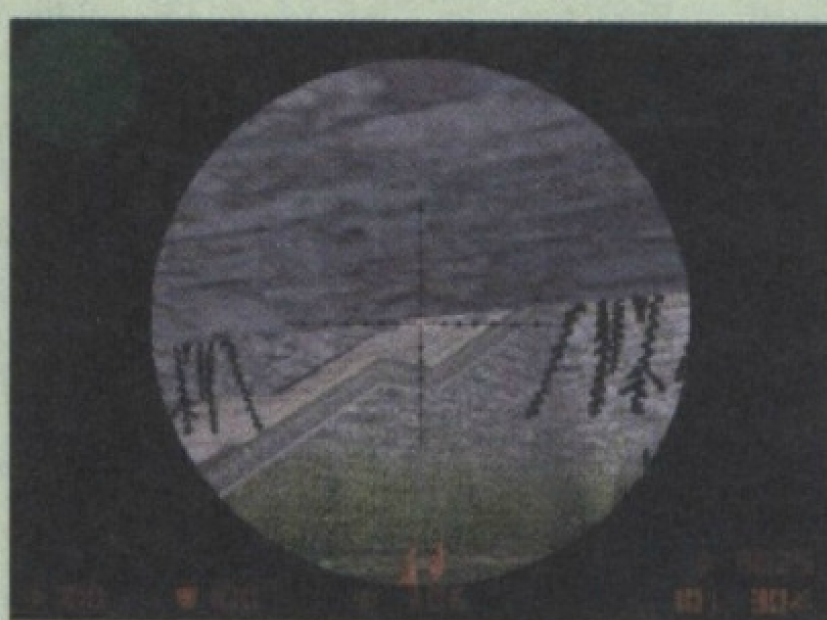
第七是桥下小河区域在警匪交火多发区的地形差异，如图18、19。1.6版的桥下区域比旧图更为阴暗，植物（贴图）增多，在相应的3个建筑凹陷处新增了两盏带变电箱的照明灯a和b。其中外侧的照明灯a可设计新颖的手雷战术。


图18：1.5的桥下。


图19：1.6的桥下有灯了。

第八是桥下T射击视野的改变。这个改变只能从狙击枪械自带的多倍尺瞄准具中发现，如图20、21。1.5版下，T最可能的狙击视野可覆盖整


图20：1.5的桥下视野。


图21：1.6的桥下视野。

个大斜坡顶部和CT方木门外走廊；而在1.6版下已被缩减到大斜坡顶部，对T的水下攻势极为不利。

其次是地图细节的改变。这些细节包括特定的声音提示，警匪双方出生点的重新设定，争夺特定位置的难易程度、地形细节导致战术细节的变更等。

**特定声音提示的取消**

1.5版中，只要在每局比赛开始时（即时间开始倒数时）没有打雷，同时T第一时间全力跑向交火多发区，那么在T来到己方木门，进入己方桥头堡狙击位时，都会响起雷声，如图22，CT可根据雷声响起时自己所在位置相应调整战术。1.6版中，这样既定的声音信号已被取消，CT只能根据自己的出生点和前往交火多发区的时间长短来判定T的行进速度。


图22：1.5下跑到这会打雷。

**双方出生点的重新设定**

de_aztec下，CT要抢占的有利地形一般是CT方桥头堡狙击位、CT一侧进出A点的木门和通向长廊m的压制位。由于1.5版下T进攻路线已存在rush己方木门的方式，所以在CT出生点离己方木门不理想的情况下，在长廊的压制并延缓T的rush，对帮助队友抢占CT方木门的控制权十分重要。1.5版下CT最好的出生点如图23、24，到达上述3个区域的最短时间分别为7秒、9～10秒、10秒。1.6版下


图23：1.5下这里离木门最近。


图24：1.5下这里离桥头最近。

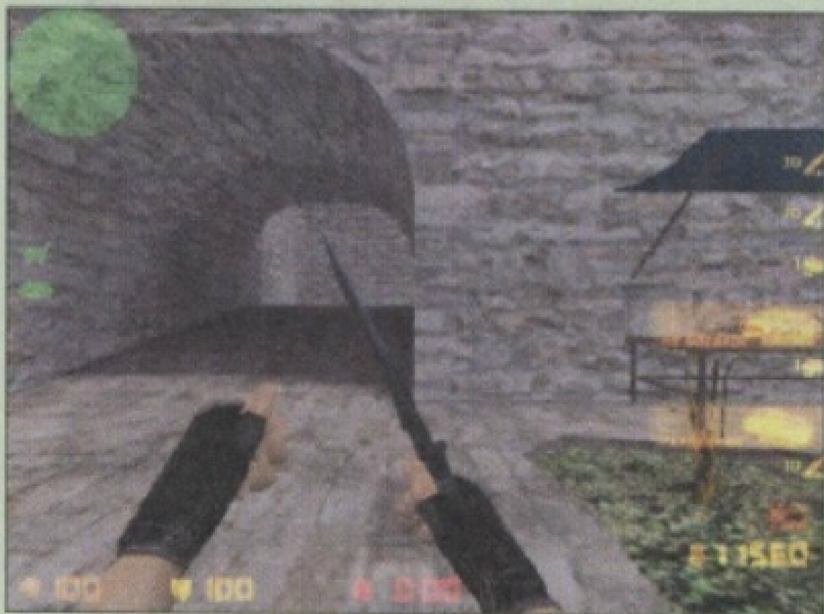
CT最好的出生点如图25、26，也就是说没有任何CT会出生在木门所在的台阶上，结果到达上述区域的最短时间分别为7～8秒、12.5～13秒、9秒。CT的不利在于出生点的改变，加上没有打雷声的提示，导致CT在比赛开始时直接抢占己方木门控制权的战术完全流产，被迫改为在长廊进行远程打击和辅助工具投掷压制。T要抢占的有利地形则为T一侧进出A点的木门、T方桥头堡狙击位、桥下小河交火区域。1.5版下T最好的出生


图25：1.6下这里离木门最近。


图26：1.6下这里离桥头最近。

点如图27，到达上述区域的最短时间分别为9～10秒、11～12秒、12秒。1.6版下T最好的出生点如图28，到达上述区域的最短时间分别为8.5～10秒、10～11秒、11～12秒。这意味着T可大摇大摆地rush出己方木门争夺对A点的控制权，并且在辅助工具（烟雾弹和闪光弹）的合理作用下轻易取得对A点的完全控制。其实T从最坏的出生点到达己方木门也只用13～14秒，如果忽略长廊的CT火力压制，完全能和防守A点的CT一争天下甚至占据压倒性优势。


图27：1.5下这里离木门最近。


图28：1.6下这里离木门最近。

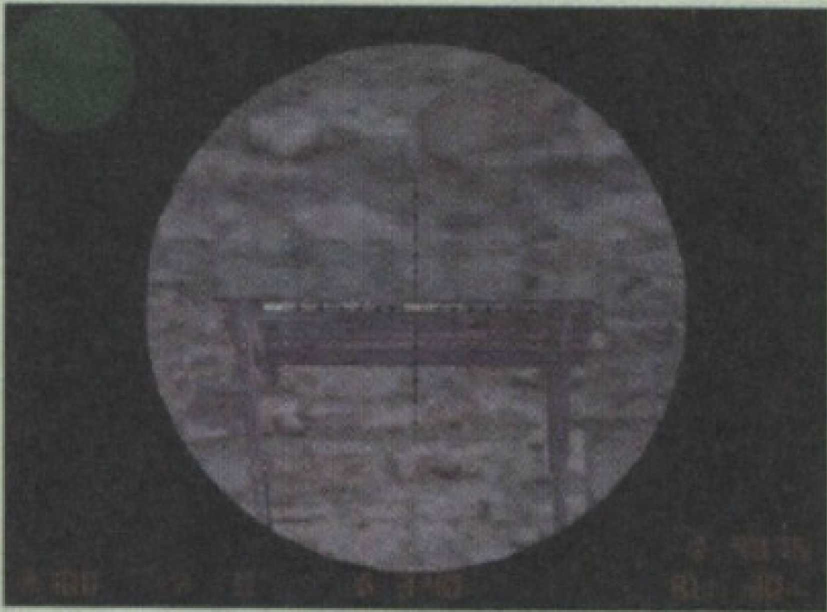
T最大劣势分别在于己方桥头狙击位和水下的交火区域，这源自于上文所说的地形改变的第四点。藤桥改为木桥后，由于桥面存在缝隙，如图29，CT在出生点最佳时到达己方桥头狙击位只用7～8秒，而T到达相应位置却要10～11秒，CT狙击手完全可能利用敌方就位前的短暂时间，在图30位置准确狙杀进攻水下的T。而T在水下要利用该缝隙（图31）压制CT狙击手得移动到如图32位置，且只能采取蹲姿才能看到桥上情况。这样下半身甚至整个身体必将暴露在CT的狙击镜内，采取蹲姿对狙是极不理智的自杀行为。CT狙击手更可依靠闪光弹或烟雾弹阻拦T狙击手合理就位，这样对水下的狙击时间有可能达到6秒甚至更多。

即使1.6版下T进出己方木门时已


图29：CT狙击视野。


图30：红线处是CT狙击底限。


图31：红线处是T狙击底限。


图32：T狙击视野。

有充足时间，但由于CT到达长廊的压制位比T到达木门要快，靠一杆AWP、最多两杆M4A1再结合辅助工具的投掷，从侧翼毙伤T并压制木门也存在相当的可能。何况CT一侧木门内肯定会存在伺机骚扰和打击T的武装力量。现在CT对两个埋弹点的全面控制已基本变成控制B点，压制和争夺A点。T只要进攻前期的细节处理上——烟雾弹和闪光雷的投掷落点把握得好，然后合理规避CT的攻击，突破己方木门的成功率几乎在50%以上。加上T还有一定力量从水下进攻，形成足够的立体打击效果，严重威胁到CT的下巴。T只要在木门外的广大空间成功展开队形，CT其实已陷入困境。无论从吊桥迂回、水下反扑、争夺长廊m甚至是整个天井，防反难度都会空前增大。

### 小河区域的争夺

桥面的改变、桥头堡出口的狭窄，使得T进攻桥头堡直取B点的战术在实现的可能上大为降低。因此水下和吊桥战事在一定程度上将会成为T进攻A点的战术辅助部分。1.6版下CT狙击视野骤然增大，T有可能会付出一定代价才能取得水下的控制权。原来T在桥下以手雷对CT进行前期压制的战术这时极有可能会因为精准的CT狙击而失败，那么控制小河后便有必要对CT桥头堡进行压制。这时可借助照明灯a，将物品投掷到CT桥头堡内，如图33。通过旁边的石料跳到灯的顶部，完全可忽略来自上层的打击力量。照明灯a旁边的变电箱事实上给水下的T提供了一把量尺——走出变电箱外侧，绝对是CT的有效射击范围（图34）。而照明灯b的顶端也可靠队友的身体垫上去，两盏灯的顶部可有效隔绝从大斜坡和小石楼梯攻到水下的CT的水平射击。

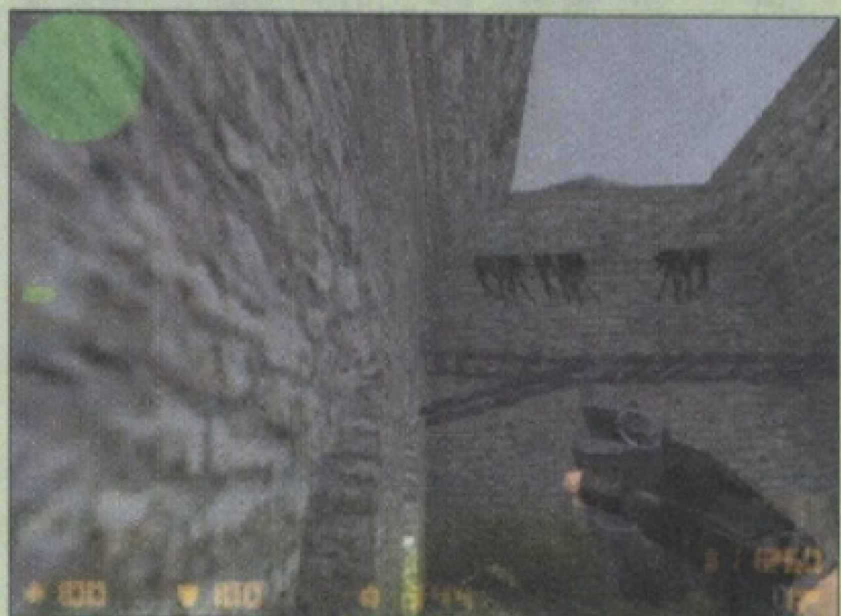

图33：站在灯上扔雷。


图34：变电箱是敏感位置。

**评论：**综合来看，1.6版de_aztec并未体现出攻防态势的大变化，T想取得胜利还要靠自身的努力。

TFT 1.12版面世已有很长时间了，各种战术也渐渐成熟。这里我向大家介绍一种暗夜精灵的战术。

ASUS® 华硕“超级平台杯”《魔兽争霸III——冰封王座》有奖战术征文（十）

# WARCRAFT THE FROZEN THRONE 守望者，暗夜新的希望

■上海 郧之皓

一提起暗夜精灵的战术，相信大家第一印象一定是最近非常流行的使用兽王快速MF的战术。确实，兽王的召唤单位对于攻击力高而防御相对比较脆弱的暗夜部队来说，起到了非常好的弥补作用，而且2级的战鹰对于攻击别族的近身肉搏单位也有很好的效果，再加上暗夜特有的月亮井，使得这种战术极具威力。然而任何战术都有其局限性，兽王的战术也是一样。时间长了，也出现了一些破解之法。最常用的就是英雄紧跟兽王MF，伺机偷袭，使兽王不能安心地MF。一旦别族出现了高等级的兵种，而兽王的等级又不高的话，那么这种兽王快速MF的战术就失去作用了。再加上这种战术被过度滥用，很多人甚至连暴雪自己都认为这有失平衡，相信在即将到来的1.13版中，兽王的削弱是必然的。暗夜应该找到适合自己种族的新战术。


我们可以看到守望者在外骚扰。

战术的核心是英雄。暗夜精灵的4个英雄中，月亮女祭祀由于骚扰和MF的能力都比较弱，所以第一英雄首先排除的就是她。再来看看恶魔猎手，高等级的恶魔猎手确实威力惊人，但等级不高的话，非常容易被秒杀，而且骚扰的能力并不是很强，所以他也被排除。只剩下丛林守护者和守望者。初期的丛林守护者骚扰和MF的能力确实都很强，Rush的话有一定的成功率。但如果没有成功，高等级的丛林守护者并没有什么大用。所以我们选中的英雄就是暗夜精灵的新英雄——守望者。


基地配合弓箭手在开矿。

为什么会是守望者呢？我们来看看她的4个魔法。1.刀扇，这是一个面杀伤的魔法，用来对付各族HP并不多的初级兵种是非常好的选择。当等级提高后，用来对付对手非强力肉搏兵种也绰绰有余。2.闪烁，这个技能既能有效地防止对手秒杀英雄又能在需要时追杀别人的英雄。3.暗影突袭，用它来秒杀对手的英雄是再合适不过了。由于它仅仅消耗75点魔法，而且有减速和持续减血的作用，对于现在流行的第一英雄出法师类英雄的战术，可使得这类英雄无路可逃。4.复仇之魂，由于出守望者做第一英雄，一但培养到了6级，这一强力魔法就足以给对手造成很大的伤害。

从上面的分析可看出来，守望者既有群杀的魔法，又有秒杀的魔法，同时自己一般还不会被秒杀，她的作用可见一斑。但初期的守望者过于脆弱，并不适合MF，所以她初期的主要作用就是骚扰。由于1级的刀扇消耗的魔法过多，对于少量的部队又不能起到很好的作用，所以第一技能点我们选择暗影突袭。


守望者来捡取宝物。


守望者用无敌抢宝物并追杀大法师。

现在我们来考虑具体的建造顺序。5个小精灵采矿，从矿中抽出1个建造英雄祭坛。新出的小精灵按照月亮井到战争古树的顺序造建筑，再新出的小精灵都去采木直至16/20人口。其间有了40木时补一月亮井，在战争古树中生产两个射手。此时有两种打法。1.将刚才的战争古树建造在距离分矿较近的地方，不停地生产射手，直到有5个射手。此时再从主矿调来3个小精灵，将此战争古树拔起攻击分矿处的怪物，3个小精灵同时修理这棵战争古树，配合刚才生产出的5个射手可零损失地打下分矿，然后迅速建造分基。在这里需要注意的是：不要让战争古树将怪物打死，否则是得不到经验的。2.不停地生产射手外出MF，在有了足够的金子和木材之后，升级基地。由于此时没有英雄配合射手MF，所以应该充分地利用地形来使MF的损失足够小，甚至是零损失。比如在PlunderIsle这个地图上可充分利用射手可隐形的能力，将射手都移动到商店的角落，然后用一个射手隐形堵住角落的入口处，这样商店处的双头怪就不能攻击到射手。这种方式同样可快速地MF。


同时兽王带着弓箭手在MF。

大家应该注意到，我们刚才都没有提到战术的精髓——英雄。针对我们的战术，在刚才射手MF的那段时间里，守望者应该完成她的主要任务——骚扰。为了很好地完成这个任务，推荐大家在使用这个战术时让守望者先去商店中购买一双速度之靴，并在完成一轮骚扰后，在第一天天黑时购买一个传送权杖。鞋子是为了能有足够快的移动速度防止被对手的部队围住，而传送权杖是为了在没法逃脱时能及时回城充分利用月亮井，同时也可快速去和自己MF的部队会合捡取宝物。接着，我们具体地说说这个战术最重要的一点——如何骚扰。

## VS人类

人类现在流行3种打法：1.大法师配合民兵快速地抢开分矿；2.大法师MF；3.山丘之王MF。无论对手采用哪种打法，守望者都要面对大法师的水元素。由于水元素在初期非常强大，所以应该从家中调来两个小精灵，按M键点在守望者的身上，随时准备爆对手的大法师和水元素。对于小精灵千万不要心疼这70金，因为你一旦爆掉了对手的水元素和大法师，不但能得到经验，还能使人类彻底丧失初期MF的能力，而且失去了水元素的大法师在守望者的暗影突袭和攻击下，用不了多久就会被打回祭坛，失去了能量的山王就是一个攻击高、血高的兵而已。特别要提醒大家的是要注意守望者的攻击顺序。守望者在上前攻击之前应该先按Alt键，优先攻击血较少的部队。如果有多个单位的血较少，攻击顺序应该是：步兵、民兵、农民。同时守望者在攻击时要优先攻击对手落单的单位，要和对手的民兵和步兵保持一定的距离，防止对手将守望者围住。如果不幸被围住了，这时刚才购买的传送权杖就派上用处了。由于用传送权杖时英雄仍然会被攻击，所以不能像用回城卷轴一样到英雄只有几十点血时才回城，而应该一看形势不妙，就马上使用传送权杖。




如图我们可以看到spirit_moon（Last.Day）的骚扰非常成功，同时他MF的速度也没有减慢。

## VS兽族

现在兽族初期90%以上的打法都是出先知骚扰。这时仍然应该好好利用你的小精灵将先知的狼和能量爆掉。由于比较有经验的玩家都会将先知和每只狼各编一队分开，很难在同时爆到两只狼和先知。所以我们应该找准机会，在先知刚将狼放出，来不及散开编队时，小精灵迅速上前自爆。至少也要爆到一只狼和先知。在完成刚才这些操作的同时，守望者应该对先知施放暗影突袭，同时在先知中毒移动缓慢时上前攻击，这样相信将先知送回祭坛并不是太难。

## VS亡灵


守望者在完成骚扰后回去补充Mana。

亡灵初期一般都使用死亡骑士配合食尸鬼来进行MF，基地快速升级。由于死亡骑士的血比较多，很难打死，所以守望者优先的攻击目标不是对方的英雄。在首先使用小精灵爆掉对手死亡骑士的能量之后，可去攻击亡灵的侍僧，利用暗影突袭可干掉至少两个侍僧。如果亡灵的家中建造了冰塔，守望者就尽量不要进入亡灵的基地。要知道在冰塔减速的效果之下，守望者是很容易被围住的。这时你的攻击目标就应该是食尸鬼，每杀掉一个，就可减弱亡灵MF的能力。

## VS 暗夜精灵

如果大家都是用暗夜作战，在有雇佣商店的情况下对手基本会出兽王或那迦，而如果没有，则出月亮女祭祀和丛林守护者的可能性较大。对于兽王，出守望者显然不是一个好办法，我们这里暂且不论。而对于其他的几个英雄，由于他们都不是肉搏型的，用暗影突袭对付他们并不困难。这里也必须要注意到要和对手的小精灵保持距离，不要被对手的小精灵爆到，显然操作在这时候起到了很大的作用。

在度过了初期的骚扰和MF的阶段后，你应该拥有了2级基地。这时你应该召唤第2个英雄。在有雇佣商店的地图上我推荐大家雇佣兽王，兽王的作用显然大家都知道，强力肉盾能配合自己的部队快速MF。如果没有雇佣商店则建议召唤月亮女祭祀，她的强击光环能极大地提高暗夜部队的攻击力。同时在家中应该建造风之古树和知识古树。

此时我们的部队应该完成以下两项工作。

首先，继续让自己的守望者对对手进行骚扰。由于此时对手的部队已有了一定的规模，所以骚扰应该更加小心，一定要和对手保持距离。相信如果大家前期的操作比较成功的话，此时的守望者应该已有了3级了。此时技能点的分配有多种选择：

1.lv2暗影突袭，lv1闪烁。这种技能点分配用于秒杀别人英雄，对付智力类的英雄特别有效。2.lv2暗影突袭，lv1刀扇。这种技能分配既能秒杀别人英雄，又能对付较多数量的部队。3.如果对手初级兵比较多的话，也可去商店中购买技能转换的书，将刀扇升到lv2，这样对杀初级兵是非常有效的。

其次，将兽王和部队一起带出去MF。相信大家都非常熟悉了，而且此时暗夜的部队已有了相当的规模，MF的速度比起第一英雄出兽王快了很多，而且此时你控制守望者骚扰对手，不用担心MF被别人骚扰。因此，兽王能很快地升级。

在兽王升级到lv3时，如果你的骚扰有效，那么很可能对手的第1个英雄也仅仅只有3级。这时候，你可和对手决战了。我们再来讲讲此时操作的要点和部队的组成。我们采用的组合是射手+女猎手+少量的仙女龙+部分鹰德，如果对手的法师较多，考虑出一些树妖来驱散魔法效果。可以说这种组合加上兽王及其召唤单位作为肉盾，以及守望者的高攻击力魔法，在中前期是非常强大的。

在操作上，我们要做的是将仙女龙移动到对方法师堆中变形，兽王召唤熊作为肉盾配合射手和女猎手以及鹰德在前方攻击，兽王召唤鹰攻击对方的肉搏部队，同时守望者用闪烁移动到对方的法师部队中，使用刀扇攻击，并用暗影突袭攻击对手的智力型英雄。由于初期的骚扰和快速MF，在高等级暗影突袭的攻击下，对手低等级的英雄很快就会升天了。英雄一死，相信对手就成不了气候了。

从这个战术中我们可看出，由于在使用这个战术时，我们要长期进行双线操作，在骚扰的同时还要MF。这对操作的要求是很高的。在操作中，我们要提高自己的警惕性，一旦自己被攻击，要马上双击编队号，转到队伍所在画面，按Alt键看兵的血量，干掉对手没有血的部队，同时将自己血所剩不多的部队往家中拖，去月亮井中补血。

**这种战术运用非常广泛，又没有明显的破绽，相信大家只要练好了操作，这种打法是非常具有威力的。当然了，如果你对自己的操作没有信心，那么这种战术也会使你两面受敌，损失惨重。如果是这样，兽王快速MF的战术还是更适合你。**











这几张图显示了在plunderSole骚扰的打法。



在这张图上可以看出在该地图上的兵种搭配。

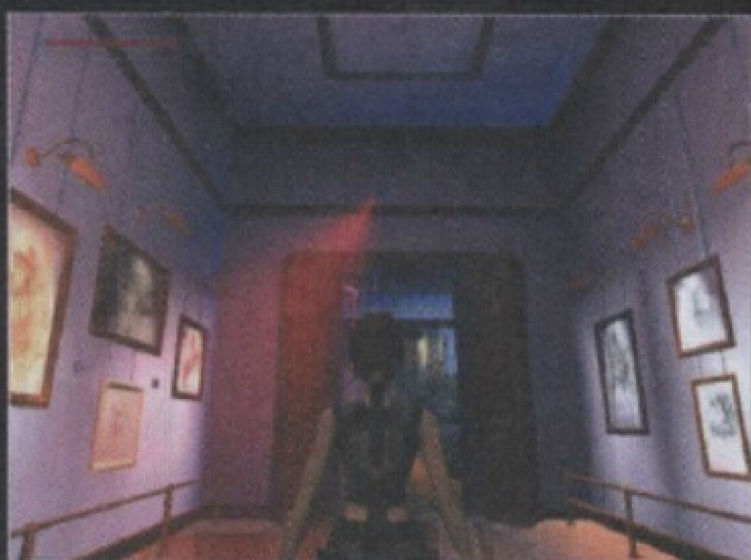


# 秘密潜入（上篇）

■品游轩 大漠奇侠

## 秘密潜入 新兴的游戏主题

前些日子，《无人永生2》的资料片《杀手杰克》悄然面世了。谈到这部外传性质的小品，游戏的制作人在接受访问时半开玩笑似地表态，大意是：在这个游戏里你可以爽快地轰杀了，让秘密潜入见鬼去吧！说起来仿佛是在不经意间，包含有秘密潜入元素的游戏已是百花齐放，新近发售的大作，如《盟军敢死队3》、《代号13》等，不论类型其中都涉及到"秘密潜入"这一诱人的字眼，以至于人们偷偷摸摸、提心吊胆，受够了窝囊气之后，反而想找到一款能爽爽快快从头杀到底的"白痴"游戏。



《古墓丽影——暗黑天使》也出现了需要秘密行动的地方。

从一方面来说，这就好比兴起了一股复古的风潮，好像时装的流行一样，几十年前的固有款式又回来了。但从另一个侧面想一想，这也凸现近些年来秘密潜入题材的游戏早已稳稳坐住了江山，从另类创新发展成主流游戏中不可或缺的元素，以至于人们见到那些纯粹的动作游戏（例如近期的清版游戏《忍者神龟》）反而会有大惊小怪的感觉。

游戏中的灵感往往来源于生活，然后升华于幻想，然而越来越多的游戏热衷于表现秘密题材确实值得玩味。在上世纪90年代末，诞生了大量类似《古墓丽影》和《噩梦鬼魅》的游戏。前者的里程碑地位让许多后来者无法摆脱其阴影。但重视动作和谜题，轻视战斗也是它的弱点之一，因此《噩梦鬼魅》类的游戏就成了很好的弥补，在后者的世界观中，没有技巧和智慧这两个名词，你所需要的不过是一直战斗下去。在体会了3D世界的新鲜感之后，动作游戏的发展已经进入相对停滞的阶段，直到有新思维的进入。

秘密潜入类型在欧美游戏中的起源，确切的应该追溯到《神偷》。在《神偷》以前，FPS已经风风火火热闹了几年，从早期2D上简陋不堪的《德军总部》，直到1996年5月《雷神之锤》的发售，短短几年内有了长足的发展，但对那个时候的业界来说，FPS不是主要的游戏类型，而当时能数得上的FPS大多是像Quake那样怪异而快节奏的对战，要么就是《魔法门》系列里的同一堆怪物拼杀。《神偷》改变了这一切，它所塑造的神偷加内特是一个永远躲在黑暗里的人，他用他的弓箭远远地和敌人捉迷藏，而绝少出现亲密接触的场面。他熟悉每个地图里下水道井盖的位置，他穿行在阴暗潮湿的水沟里，这成为那个游戏时代的经典形象之一。

在《神偷2》之后，因为众所周知的原因续作一直未能按期投入开发，几年内也并没有太多类似题材的游戏问世，但目睹了《神偷》业绩的同业者实际上已经行动起来了。业界看起来仿佛打了一个盹，直到20世纪的最后时刻，随着《终极刺客》、《秘密潜入》以及《合金装备》的出现，一系列秉承或是参考了《神偷》原创思想的作品出现了。一方面这是业界在短暂的停滞之后，找到了可利用的新元素，一方面也是当时国际气候的变化使然。西方世界频繁的恐怖活动、暴力冲突震撼着每个人的心灵，同时也为游戏的开发者们找到了与玩家取得沟通的最短距离。在此后问世的《细胞分裂》、《无

人永生》等都涉及到了敏感的反恐、间谍等话题，就如同戏剧、小说忠实反映了一个时代的面貌那样，作为大众娱乐的重要平台，游戏业自然而然进入了一个秘密行动时代。

## 黑暗中的矛头 他们是永恒的历史

我们可以确定的是，秘密行动不是这个时代才出现的新名词，远在几千年前，类似的秘密活动便出现在古代典籍里。只是那时的秘密活动不论频率和范畴都无法同科技高度发达的现代相比，还不能做到无孔不入、神鬼不知，但在中外历史上，有关的事例仍不胜枚举。早在春秋时代，孙子在他13篇兵法的《计篇》中就写道：兵者，诡道也。用兵打仗要讲究计谋，派人刺探情报摸清敌情是战斗的重要一环，而若能"不战而屈人之兵"则更是上策中的上策。基于这些朴素实用的指导思想，在春秋战国的纷乱年代，心怀鬼胎的各色卧底、说客，尔虞我诈的戏剧性战斗构成了独特的时代画卷。有趣的是，即便是孔夫子也未能在这个乱世中独享清高。当时齐国大夫田常专权，可又怕其他大夫反对，故以伐鲁转移国内矛盾。孔子得知后为保己国安危，派出弟子子贡出使各国，一番巧言离间，达到了所谓"存鲁"、"乱齐"、"强晋"和"霸越"的目的，以至于在两千多年后清代人著述的间谍史《间书》中为此重重记下了一笔。

更早的时候，在西方，大约3000年前，因为特洛伊的王子帕里斯抢走了斯巴达王墨涅依斯的妻子海伦，希腊人联合起来攻打特洛伊城，十万大军在特洛伊城下盘桓了9年也未能将其攻下。最后希腊的英雄奥德修斯想出一条妙计：希腊军队假装撤退，在城外丢下一只木马。迷惑的特洛伊人无所适从，最后听从了一个希腊投降者的话，以为木马是上神的恩赐，将其拖回城中。夜半时分，那个白天说尽谗言的希腊人将木马中躲藏的士兵放出来，结果希腊人里应外和最终攻下了特洛伊。


《神偷III》延续了系列一贯的风格。

而在离间无法达到目的，战争又敌众我寡时，最残酷的刺杀行动就上演了。我们熟知的荆轲刺秦王的故事不过是千古以来无数同类事件的代表而已，汉代有名的宰相张良，年轻时就曾雇佣力士，在秦始皇出巡的道路上埋伏，伺机行刺，可惜因为"情报失误"，力士掷出的铁锥未能击中目标。能在戒备森严的地方如此行刺，并在事败之后全身而退，张良倒也为后世的无数效仿者做出了榜样。


《终极刺客2》中的潜入设定十分特别。

当然在那个时代，要真正做到"知己知彼"也很难，正是因为信息不通，才有了"明修栈道，暗渡陈仓"这破天一计的成功。尽管在古代也有情报人员去刺探敌人的动向，但他们也只能略知皮毛而已，要了解敌方统帅部的想法、具体的军事部署，光凭那些望风打探的"细作"不啻是天方夜谭。因此随着现代科技的发展，任何新出现的成果都被迅速应用到军事领域。进入20世纪以来，随着间谍人员、用于执行特殊任务的特种部队的大量涌现和建立，微型窃听器、电子侦听、密码破译及无人侦察飞机、间谍卫星这些新出现的技术和设备都得到了应用。当科技向无所不能的终极目标大踏步迈进的时候，才真正有可能诞生我们在游戏中无比熟悉的"秘密行动"要素，那便是要无声无息地潜入敌人内部，获取情报。正如我们提起秘密行动总是联系到诸如Dark、Secret这样的字眼，他们正是刺入敌人心脏的矛头，给他们致命的打击。

## 男人的梦想 正义故事的延伸

说起秘密行动，我们似乎很难给这种包含些许神秘的作为一个准确定义。往往我们潜意识里的道德准则告诫我们这不是光明正大的行为，但在现实里我们仍然对不时爆出的悬疑事件兴致盎然。可以说人类心底里天然的猎奇心理是我们热衷于此类题材的一个原因，但当我们真的去体会这些离奇的事件，以至于我们要亲手操纵一位神勇的夜行者去展开行动时，或许不能完全用猎奇去解释它。

也许是人性的复杂让我们本身就难以被理解，我们沉浸在金庸武侠里看江湖仇杀不过是个表象，往往我们更迷幻于其中的爱情故事，亦或是影射到什么丑陋现象的升华。古往今来都是如此，人们往往对戏剧或小说中的人物赋予感情，去流露自身的梦想或是要表达的东西。如果武侠小说也能算进"复仇"的题材，那么从古至今，至少从莎士比亚的名剧开始，"复仇"或"刺杀"的题材无数次出现在小说和



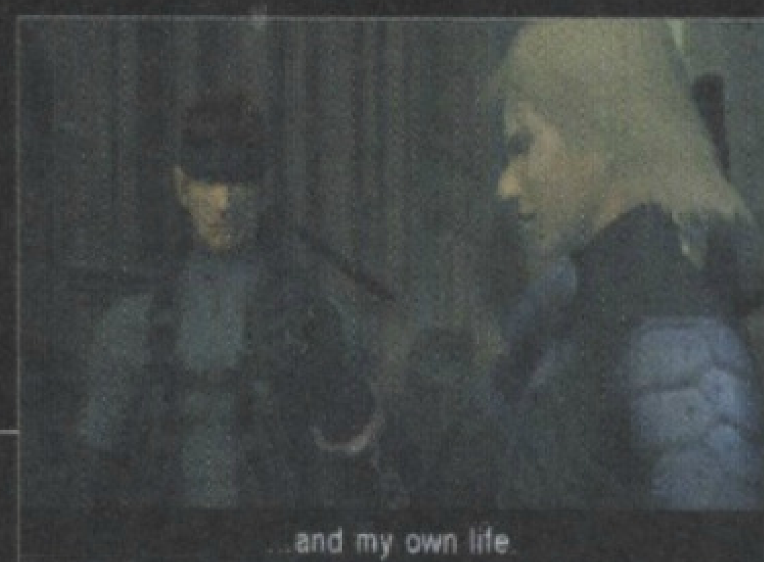
剧本中，直到现代开始大批量出现于电影和电视作品中，无论是散发着幽默气息的《三剑客》或默片时代的经典电影《七侠荡寇志》，其实本身都不自觉地宣扬着仇恨和杀戮。许多人看似陷在其中不可自拔，其实却是因为这些流淌着些许血腥的故事被不自觉地披上了“正义”的外衣。人们看到的是最终那个宣扬正义的主旨，并继而感动于其中不时闪现的英雄气概。从另一个角度来说，他们的作为也更加体现了那种凌驾于敌人之上的自由和优越感，独自拯救世界，那正是每个男人都时刻梦想的境界。

因此说到底，“秘密潜入”类游戏本身其实秉承了一贯的复仇故事、惩奸锄恶的主题，这才是它得以迅猛发展而不会被舆论口诛笔伐的原因（《喋血街头》则是一个活生生的反面教材，当游戏大肆宣扬暴力，又不能带给人们某种精神寄托的时候，它就被大多数人从精神上和物质上抛弃了）。当我们怀疑自己扮演的主角所干的勾当是不是名正言顺时，游戏设计师们早就为这些潜入者们设计好了“合法”的外衣。有时我们的主角会是无辜的卷入者——尽管他客观上可能助纣为虐，但他一定会在猛醒后反戈一击，或者他纯粹是罪恶势力的迫害者，为了复仇而斗争，神偷加内特大抵就是这样的人物。即便是《细胞分裂》这样的特工题材，不难想象，你所扮演的主角多半也会是一位好特工，他为了国家利益而周游世界，摆平所有的敌对势力，实际上就是一个隐蔽战线上的“世界警察”。汤姆·克兰西作为反共老手，自然把故事与前苏联等社会主义国家牵扯其中（这和很多007电影的剧情如出一辙），这样的剧情国人难以接受，但对欧美玩家来说却不会觉得他手中控制的英雄有失公允。

但某种意义上，人们更喜欢那些纯粹为理想而战的潜行者，就好像我们不会同情一个失手的摩萨德特工，却可能为一个阿克萨烈士旅的年轻战士感到可惜那样（尽管自杀性爆炸行为本身是不可取的）。所以，我们更有可能喜欢上《合金装备》中Solid Snake那样的人物。如果说在《合金装备》一代中Snake尚且彷徨而不成熟，那么在《合金装备2》的故事里，他已经变成了彻底的反抗者和解放者。在那个故事里并没有那种明显的意识形态的表露，这使得Snake的形象显得更为纯净和伟岸。在一定意义上，小岛秀夫先生已经创造了一个接近完美的特工，不但不需要畏惧和批判，反而透出些许酷酷的铁汉柔情。

可是不管怎么样，这些“可爱”的游戏主角似乎都过于无辜了，他们的过错总能找到令人同情的解释，他们的好坏总能让人一眼看出。他们是神奇的，总会被人轻易相信而得到帮助，他们也总是擅长于在最后时刻拯救世界。到头来都不过是人们一种遥不可及的幻想，在现实中一个人的敌我和好恶总是难以说清，能够拯救世界的个人行为也闻所未闻，我们看到的神乎其神的事情是美国连环枪击案，是冲向世贸大厦的恐怖魔王。当现实是如此叫人失望时，也只有在游戏中去领略那些神勇的特工或刺客了，更何况他们竟然是属于正义一方的。


Fisher多数时候就是一位冷血特工。

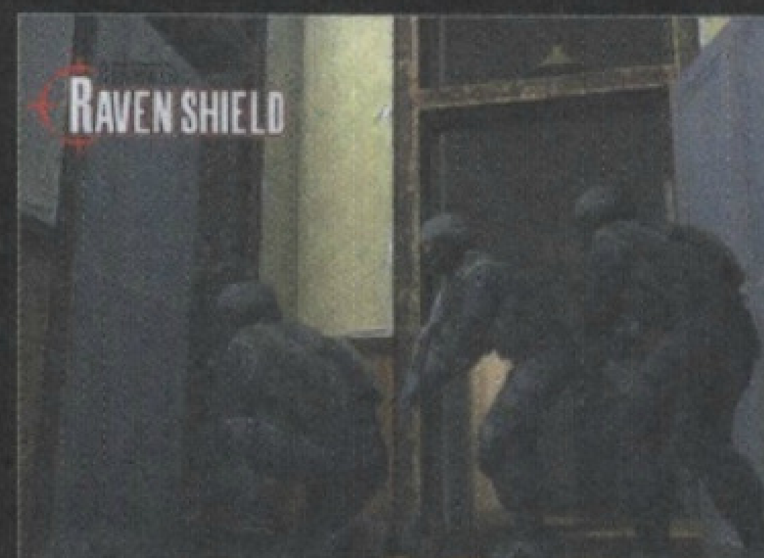


面对雷电，Snake已经可以言传身教。

## 虚拟的真实 游戏中的潜入设定

游戏是虚拟的艺术，我们领略到的所有秘密潜入游戏虽然来源于生活，却在玩法上和一个真正的秘密潜入者千差万别。《神偷》已经构架了一个潜入游戏的必要元素，例如你要躲在黑暗里，你不能出声，你要悄悄地在敌人没有发出声响时干掉他，然后尽量隐藏尸体。后世的类似游戏大多都采用了这样的框架，就好像我们习惯具有某些特征的游戏定义成动作游戏一样，这些基本法则构成了一个潜入游戏的必要条件，只是在不同游戏里有着不同的变种。

我们很熟悉《盟军敢死队》中的间谍，他在穿上德军军装之后就可以大摇大摆在敌营里逛荡了，还可以跟一般的小兵交谈吸引敌人的注意力。唯一的禁忌是跑，只要他一跑起来那么伪装必定会被识破，看来德国军官都是雍容地踱步行走的，小兵们也不管到底会不会有因为紧急军情而跑得满头大汗的上司，他们只会无情地开枪。更不可思议的是，场景中的任何人都有视野限制，玩家可以清楚得知敌人眼球的活动规律，进而抓住其中漏洞。因而《盟军敢死队》在一开始就掌握了游戏真实和现实真实的差异，在无法或无意做到现实真实时尽量规定好游戏世界里的法则，让玩家们可以乐在其中。



《彩虹六号》中某些关卡的潜入设定非常真实。


游戏中007越墙潜入的一幕。


在《秘密潜入2》这款游戏中更多的还是火爆的战斗。

与此相同的是大量只是把秘密行动作为一个辅助特色的游戏，如《代号13》，一个敌人的枪声和哀嚎声都不会引起稍远处同伴的注意，主角行动时也基本上没有脚步声的概念，你完全可以从背后生猛地冲上去把敌人干掉，这样的设定无论如何都太过简单了。甚至像《无人永生》系列以及用"I.G.I"这样的专业术语唬人的《秘密潜入》系列，它们中间的潜入设定其实都微乎其微，而是以战斗为主，这可不是人们期望中真正的潜入者的样子，所以也有一些专门标榜"秘密行动"的游戏存在于市场上。

早几年，《终极刺客》成为首个试图模拟真实秘密行动的作品。虽然它的一代还不算完善，但从一开始的任务里，你就能感觉到自己真的是在扮演一个真正的赏金杀手。乔装改扮是家常便饭，狙击步枪是你的最佳武器，同时还要时不时到饭馆之类的场所守株待兔，凭着一张照片搜寻自己的下一个猎物。到《终极刺客2》里，则出现了更为细致的隐藏设定，例如光是乔装易容是不足以保证安全的，和敌人打照面时要离远一点迅速走开，不然屏幕上的计量表就显示出敌人的疑心越来越重，最后自然会被识破。

《终极刺客》系列是从写实主义出发的，代号47从来不会跳上高一点的平台，不会从峭壁底下一直爬到高处。然而这种写实原则终究还是叫人觉得不过瘾，因此当《细胞分裂》出现之后，它的锋芒便被盖过了。Sam Fisher从某种程度上来说更符合人们心中全能英雄的形象，他酷酷的不愿意说话，没有詹姆斯·邦德的幽默感，但他如劳拉那样善于攀爬，除了是个神枪手，他全身还放满了各种各样的高科技设备，可以在不同场合大显身手。尽管你可以质疑在敌人戒备森严的地方为什么总是关不好下水道盖子，或总是在墙上留下铁管之类的东西以供利用，不过这不是主要的，《细胞分裂》在全球的热卖证明，Fisher做到的其实正是每个开发秘密行动游戏者的梦想：一个正义的孤胆英雄，而且是披着黑色紧身衣、更酷的英雄。

与此相反，《合金装备》则走上了浪漫主义的路线。批评者苛刻的要求一直伴随到《合金装备2》的问世，这款大作也没有在潜入设定上有更为真实的表现，大多数人沉浸其中不是为了那点秘密行动的感觉，而是不亦乐乎地到处搜集狗牌，实际上这也就是《合金装备2》希望达到的目的了。从一个制作人的角度，小岛秀夫并没有明确表示他的游戏一定是秘密潜入类型的，相反，秉承了日本游戏一贯注重游戏性的原则，游戏在其中穿插了大量的笑料，当你用手枪瞄着小兵的特殊部位时，你不再因为四周的危机四伏而紧张，反而会被可怜的敌人惹得忍俊不禁。游戏没有因为频繁的一对一对抗而拖慢速度，也没有发现尸体就任务失败的设计，而追求简单明快的节奏。因此Snake本身的冷静无法改变整个游戏玩起来妙趣横生的感觉，这便回到了一款游戏最基本的功能上：好玩。至于是不是纯正的秘密潜入倒不是制作人考虑的重点，只是玩家们喜欢把它归入此类而已。

就像早期《阿比逃亡记》里呈现的那样，你可以操纵阿比蹑手蹑脚躲过熟睡的敌人，那才是最纯正的成就感。说到底，《合金装备2》的游戏性真的不是《细胞分裂》所能比拟的，所谓的游戏真实还真的是门学问。此外，像《彩虹六号》这样的游戏中，部分以秘密潜入为主题的关卡也提供了非常专业的隐秘作战体验，例如某些关卡要求玩家潜入敌人基地内安装窃听器一类的电子设备，在过程中不能战斗、不能被发现、不能被听到声音，要完整地进去，办完事再完整地逃出来。这样的过程对于大部分追求爽快的玩家来说简直不能容忍，看来要做一个专业的潜入者的确很不容易。（待续）

**下篇节选预告：**

**超人凡人　虚拟与现实之间的潜入者**

作为游戏的参与者，其实最缺乏的就是这种面临危机时的考验，一旦你手中的英雄死亡，你可以重新读取进度，一旦你熟悉了游戏的情节，就可以按部就班，甚至利用Bug骗过电脑扮演的敌人。但最终你会发现，你的游戏人生不过就是过了一次大大的瘾，你的经历和现实中的特工们是永远无法比拟的……

**亦幻亦真　虚拟与现实中的间谍道具面面观**

反过来虚拟世界里那些构想中的武器装备甚至给了情报部门新的灵感。中情局的几位老特工曾经感叹："我们为什么没有早点看到《谍中谍》呢？当年我们要是有片中的那些工具该有多好。"

**和平的消亡　我们只想在游戏中"秘密潜入"**

1976年6月27日，4名巴勒斯坦人和2名西德人在希腊雅典机场武装劫持了一架从以色列飞往巴黎，途经雅典的大型客机。以色列政府判定这是一起政治劫持讹诈事件，在迅速组织了应急指挥部后，以一次匪夷所思的闪电式潜入作战，成功拯救了人质的生命……

# 乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《波斯王子——时之砂》《大富翁7》

## 《圣战群英传II——黑暗预言》挑战最强的敌人

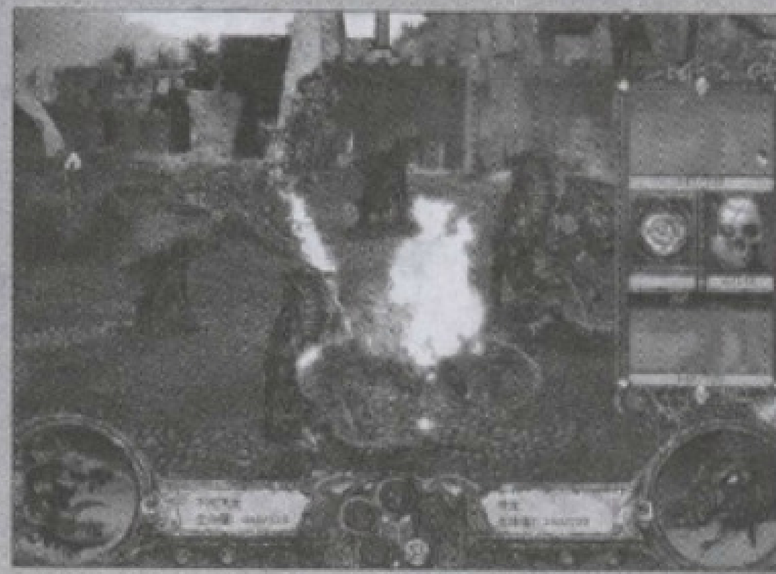
■重庆 PP侠

在《大众软件》上曾经看到过怎样在《圣战群英传II——黑暗预言》中挑战城主的技巧文章，在下试了一下果然有效，挑战胜利后大约可以得到15 000的经验值，足够队伍中每个人都升一级了（包括将领）。但原作只提到关于亡灵族的打法，并没有提到其它族的打法。我自己研究了几天，找到了诅咒军团和高山氏族的打法，但怎么也找不到人族的打法，还请各位人族玩家见谅。

**诅咒军团**

主要是继承了亡灵族的打法：先用特殊方法使城主丧失攻击能力，让他处于只挨打不还手的状态，这场战斗就十拿九稳了。首先在战役开始时就要多多升级英雄的级数，使其在最后一关的级数能升满，这时英雄即可招两个深渊恶魔和一个梦魔出去闯，同时应收集加防御和命中率的药，只要梦魔的生命达到250以上即可（如果有加防御的药，就只需要250的防御力），这样你的英雄也就能所向披靡了。如果还有加命中率的药就快给梦魔喝吧，不同等级的药效果可以累加，如果很幸运集齐了3个等级的药，梦魔的命中率就可以加到100%，那你就赢定了。

**高山氏族**



也许有人认为高山氏族和人族一样，打起来十分困难，只有用"旁门左道"才能克敌制胜。但我还有一种方法，只要你有耐性，高山氏族就是个能最快解决战斗的种族。其实这源于游戏中的一个Bug，城主们虽然拥有超强的防御力，但只能针对物理攻击，对于其它属性攻击他们的防御力却很弱。这样高山氏族的最强战士——巨人之子的力量就可得到完全发挥。他不但攻击力、生命值超高，最重要的一点是，他的攻击中还附加冰冻伤害，而且可以持续多个回合。一次冰冻伤害每回合可以让城主减少大约120的生命。这是不是比亡灵族和诅咒军团的死磨硬打法快多了？所以只要两个巨人之子坚持一个回合，这场战斗就十拿九稳了。

## 《极品飞车——地下狂飙》冲刺直道简易跑法

■北京 小狗变飞龙

《极品飞车》中的大部分赛道都可以选用自动挡来进行比赛，唯独冲刺直道必须用手动挡，在开始赛车档次较低时，你能看见代表最佳上挡时机的绿灯亮起，此时上挡效果最好。但随着赛车性能越来越高，绿灯亮的时间越来越短，起步上挡的难度越来越高，机会稍纵即逝。这里说明一个简单的办法：先进行一次热身赛，观察绿灯亮的瞬间你的发动机转速是多少，也就是转速指针的大概位置，一次没看到可以多试几次，越准确越好，这个位置一般只可意会不能具体。

在正式比赛时，按住油门不放，放心，此时不会烧掉发动机，一出发肯定会提示"上挡超时"，但会获得较大的出发优势，随后速度虽然会掉下来但反弹得很快，看到指针快扫到最佳转速前立刻挂2挡，随后开始喷火（氮氧加速），强制将发动机转速提高到换档转速，挂3挡，继续喷火加转速，如此反复即可。

如果你没有装备2级氮氧喷射器，那么本方法只供参考，最好还是老老实实盯着绿灯上挡。

要注意的是，赛车性能越高，起步和上2挡之间的时间间隙越小，所以不必考虑喷火，到后来装备3级氮氧喷射器，甚至可以马上挂2挡，虽然转速掉得很快，但用喷火可以迅速弥补。2挡以后必须用喷火来提高转速，否则肯定不是电脑的对手。电脑一般在3挡左右使用氮氧，只要你抓住初期的速度优势，即使在Hard难度，电脑也超不过你。

## 《盟军敢死队3——目标柏林》毒针超距离使用法

■浙江 郑杰宁

《盟军敢死队3》中的毒针用法很简单，就是一针摇，二针晕，三针死。我这里要说的毒针“超距离使用法”，是让间谍站在一个敌人背后，打第一针，然后第二针可以指向远处的敌人，这时你会发现毒针仍处于可使用状态，对准远处的敌人打下去，屏幕上就会出现你身边的敌人挨了2针已经晕了，远处的敌人居然也开始摇晃起来，这样你就有时间跑上去再补他一针。补充说明一点，这个方法在打第2针时花了两针药剂，也就是说不会出现不减药的情况。

## 《盟军敢死队3——目标柏林》诱敌技巧

■浙江 何琦

本人玩过“盟军”的全系列，自认为是半个达人，下面总结一下“盟军3”中的诱敌技巧，请大家不吝赐教！

**香烟：**大多数鬼子的最爱，只要在其视线范围之内（无论内外层），无论多远都会赶来，而敢死队员在一旁埋伏，守株待兔。最好不要同时让两个或两个以上的敌人看到香烟，否则多半是肉包子打狗，有去无回。

实用指数：9 安全指数：9

**噪声器：**老大绿色贝雷帽的必备器械，在一定范围内鬼子会傻乎乎地过来看个究竟，但对一些忠于职守的鬼子来说是无效的，顶多朝噪声源的方向望上几眼。要注意的问题与香烟一样，不要同时吸引多个哨兵。

实用指数：8 安全指数：8

**训话：**间谍穿上军官服加上贝雷帽简直就是无敌组合，你就可以为所欲为了。但你也并不是毫无顾忌，要小心被党卫军、盖世太保以及军官发现，还有你不能在众目睽睽之下跑步，否则会死得很惨。

实用指数：9 安全指数：9

**敲击墙壁：**此招在室内场景下才能用，能吸引附近的哨兵。但要注意你必须迅速躲藏好，士兵会立即赶到。

实用系数：7 安全指数：7

**枪声（爆炸声）：**在前作中用自动攻击能干掉一大群敌人，但3代枪械威力大大减弱。朝空地开上几枪，敌人过来时用炸弹、地雷、手雷大屠杀，这是我惯用的招数。既然没必要偷偷摸摸了，那么吸引过来的敌人越多越好。

实用指数：8 安全指数：6

**尸体：**只有当香烟、噪声器，甚至间谍都对目标无效时才推荐使用，敢死队员首先埋伏在一旁，将敌人的尸体放在鬼子的视线范围内，待目标接近再做掉他。不过此办法相当危险，射杀时间掌握稍有不当就会满盘皆输。

实用指数：7 安全指数：5

**现身大法：**事先在鬼子必经之路上设下陷阱，让小偷或贝雷帽故意被敌人发现（注意不要离目标太近，在其视线边缘最佳），之后的事就不用我多说了吧。

实用指数：7 安全指数：5

## 《反三国志》无限拿盈气宝丸

■北京 老刘



在游戏进行到南阳城中时，先使诸葛亮和黄月英在“乔府”门前会合，接着往上走一点，来到南阳武学院，在塔楼的顶层（第4层），就会看到屏幕中间偏左的角落里有一发着淡蓝色闪光的小点，走过去搜索，即可获得“盈气宝丸”。别急着走，小点虽然消失了，但你只要站在原地一直搜索，便可无限获得盈气宝丸。

## 《剑侠情缘网络版》拿戒指的方法补充

■北京 关大禹

看了23期的“《剑侠情缘网络版》轻松拿戒指”一文后，我想补充一个可以快速无限拿戒指的方法。前提是你得最少拥有两个帐号，用小号获得戒指，大号负责拿戒指。我们先在小号中新建一个角色，和前文一样要选出生在永乐镇的火系MM，然后去做新手村任务“传情”，这个任务1级就可以做，这样相当容易就可获得一枚戒指，总共还不到5分钟。拿到这枚戒指后，就不要再做任务去拿下一枚了，这时我用的办法是双开，把刚才小号角色得到的戒指交易给大号想得到戒指的角色，这样大号角色就可在8分钟之内获得一枚戒指。如果小号人物满了就删了再建，这样反复如此大号角色就能得到很多戒指，而且运气好很快就可得到各种属性的戒指，我就在1小时内拿到了7枚戒指，要是拿去卖会非常顺手，别人要什么属性的咱都有，碰上急需的人，那就可以卖到至少2万两的价格。

"魔兽III"的1.13升级版正式发布，其中平衡性进行了非常大的改动，同时战役关卡也补充完毕，那些原先只完成一关意犹未尽的玩家们可以继续尽兴了。当然1.13版中也出现了一些问题，暴雪就此马上发出预告，会于不久发布1.14版，补丁铺也会继续关注。《神话时代——泰坦》资料片的汉化补丁也非常值得推荐，不但结合官方的汉化内容，更参考了《北欧神话历史》及《埃及神文化》等资料。

■游侠补丁网 三枫

**制作人员访谈系列之一：**

## 游戏存盘修改器的制作

游戏修改分为内存修改和存盘文件修改两种模式，其中内存修改包含使用一些专门修改游戏的软件，比如FPE、金山游侠等，也包括了一些单独的修改器，你只需要在游戏时按对应的快捷键就可以获得修改效果。存盘编辑器不同于内存修改，它只要打开存盘文件，针对存盘文件中的人物属性进行修改，使用起来非常简单。

这次要介绍的是制作游戏存盘文件修改器的具体方法，首先建议大家使用Visual Cheater Creator v1.1这款软件进行制作，你在制作之前要记录下游戏中角色的属性，比如生命、魔法，并且用计算器把10进制的数值转换成16进制，然后用16位编辑器打开存盘文件，搜索16进制的角色数值，这里要注意的就是由于相同数值出现的几率并不小，一定要记得用多个数值进行对比，然后判断存盘文件的数值存储地址（这里需要靠经验的积累，才能有十分准确的判断）。一旦找到地址，使用上述修改器，按提示完成修改器常规设置，包括修改器的名称、作者，当然也包括修改器的窗体大小、按钮以及各种说明，在控件选项中可以设置数据地址，只要地址没有错，制作完成后的修改器在打开存盘文件时就会读取地址对应的数值，这时你就可以任意修改成你想要的数值了。

Visual Cheater Creator v1.1 下载地址：
http://patch2.ali213.net/newpatch11/VisualGCC11.zip

## 《代号13》10项属性修改器
### X III

这款游戏非常有特色，无论是动态的视频捕捉还是卡通漫画风格的游戏画面，流畅的操作、丰富有趣的剧情，都让这款游戏给人一种全新的感受，在难度上只要能稍加熟悉其实也很容易过关，只是在谜题的解决上需要消耗一些时间。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/xiii10trn.zip

使用方法：打开修改器选择 X III，然后进入游戏。

补丁效果：无限弹药、无限生命、一击必杀、飞行模式、超级跳等修改功能。

## 《神话时代——泰坦》游侠最终完美简体中文汉化包
### Age of Mythology: The Titans

这次的简体中文汉化包是在微软的官方繁体中文版基础上制作的，主要修正了希腊神话中一些耳熟能详的人物译名和繁、简体中文之间常用语的一些差异，少部分埃及、北欧知名神话人物名称也做了更改。希腊和亚特兰提斯神话人物的译名主要参考的是施瓦布原著的《希腊神话故事》和大英汉词典，埃及神话人物的译名参考了《埃及神文化》，北欧神话人物的译名参考了《北欧神话历史》。汉化包还采用了漂亮清晰的准圆字体作为游戏中的简体字型。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/PAomX.exe

使用方法：安装此汉化包前请确认你已正确安装完《神话时代》及其资料片《泰坦》，然后直接将此汉化包安装至你的《神话时代——泰坦》游戏所在目录。本汉化包适用于目前存在的所有中英文版游戏的各个版本。

补丁效果：游侠网2years根据微软官方繁体中文版，结合游侠汉化组鬼眼狂刀两个版本汉化而成，再加上官方用词修正，采用漂亮清晰的准圆字体作为游戏中的简体字型而精心制作。

## 《神话时代——泰坦》游侠官方中文语音包

针对官方繁体中文版制作的语音包，补充汉化的完整性，当然容量也稍微大一些，而且中文语音和英文语音在习惯上还是英语更为顺耳。适用于目前存在的所有中英文版游戏的各个版本（游侠网2years根据微软官方繁体中文版制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/AomSound.exe

使用方法：直接执行安装程序即可，本语音包适用于目前存在的所有中英文版游戏的各个版本。

补丁效果：全部中文对话及语音文件来自于微软的官方繁体中文版。

## 《实况足球7（正式PC欧洲版）》v1.30.1升级档补丁
### Pro Evolution Soccer 3

只要能熟悉操作，你就会发现"实况7"的设定的确有其独特的地方，虽然完美程度比不上PS2的效果，但这也是因为机器配置和其他因素造成的，1.30.1版修正了1.3版的一些Bug。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/pe13cd.zip

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.30.1版，然后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：本补丁包含了官方升级档及免光盘补丁，可一次性安装升级成功。



## 《魔兽争霸III》及其资料片《冰封王座》完全工具包
## WarcraftIII：Frozen Throne

1.13版本的发布，首先推出了兽族额外任务的最终章节：第二章和第三章。想要玩这两个任务，你可以通过点击额外任务画面里的链接“第二章：古老的憎恨”。如果你已经完成了第一章，你的英雄可以被带到第二章，否则会是带着基本初始物品及默认等级的英雄。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/war3tools.zip

使用方法：解压后按说明使用相应的工具即可。

补丁效果：包括各版本安装序列号更换器、注册表修复器、语言切换工具、版本切换工具等必备工具。

## 《魔兽争霸III》及其资料片《冰封王座》v1.13升级档及官方战网连接补丁

1.13版本修正调整的内容非常多，当然也产生了不少问题，其中包括回城时选定地点会使你的部队全部被传送到基地右下角而不是所选定地点的问题；亡灵法师升级召唤骷髅法师技能后不能从绞肉车的尸体上召唤骷髅的问题；一个兽族在使用灵魂之链时，如果被作用单位内有正在使用狂暴技能的巨魔猎头者，其他被连结单位也会同时增加攻击力的问题；一个单位在点击多次仍没有反应的问题；所有其他已经确认了的问题都会在1.14版推出时解决。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/w3TFT113noCD1.zip

使用方法：复制执行文件到《冰封王座》游戏目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘，中英文各版本通用。

## 《魔兽争霸III——冰封王座》v1.13升级档（英文版专用）

人族平衡性改变进行调整：现在任何等级风暴之锤的震晕效果对一般单位持续5秒，对英雄持续3秒，2级和3级的伤害分别是225和350；民兵现在只能由玩家初始的城镇大厅或任意的主城和城堡来创造；了望塔的生命值从500减少到300，盔甲从5降低到0；人族防御塔的盔甲随着每次石工技术的升级增加2，以前是1；驱散被重新设定，以前随着等级的提高持续的时间是12（5）/24（7）/36（9），魔法耗费是75/50/25，现在，它的魔法耗费固定为75，施放的间隔时间随着等级上升缩短（5/3/1），持续时间稍微延长（12（4）/15（5）/18（6））；神圣之光的魔法损耗从75降低到65。

原始执行文件（每次升级必备）下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/w3tftOrig.zip

英文版升级档下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/w3tft113cr.zip

英文版官方升级档下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/War3TFT_113_English.exe

使用方法：请先使用本站提供的原始执行文件覆盖到游戏安装目录，再使用官方升级档进行升级，最后把本升级档内提供的执行文件复制到游戏目录即可。

补丁效果：平衡性进行调整和游戏各种相关设定的加强。

## 《超越善恶》2项属性修改器
## Beyond Good and Evil

游戏中出现了“气垫船”，它是Jade航行在Hyllis中的主要交通工具。你可以用你辛苦挣来的钱来对船的推进系统和武器系统进行升级，之后你可以到达这个巨大星球上的更多区域，从在两个地点之间的简单航行到与一些巨大的海洋生物进行战斗，你都会用到气垫船。在你旅行的过程中还可以和当地居民谈话，玩一些小游戏来调节一下。当你在进行冒险时，游戏会由Segundo或是通过新闻广播告诉你一些有用的信息来为你指出正确的方向。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/bge2trn.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：可修改无限金钱。

## 《超越善恶》补丁

游戏中玩家所扮演的女主角与伙伴一起踏上了一段魔幻、不可思议的神秘之旅，体验了原著中曲折的故事情节。开始的目的简单，但是到了后来就完全变了，本作是由故事驱动、以任务为基础的动作游戏。



下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/BGEcd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

## 无尽的任务（战略版）
## Lords of EverQuest

在游戏中按下“~”键开启控制台，输入以下密码即可：

| 密码 | 效果 |
|---|---|
| allisrevealed： | 显示所有战役 |
| blingbling： | 增加10 000金 |
| coinage： | 增加1000金 |
| iamnottheone： | 任务失败 |
| iamtheone： | 任务胜利 |
| iayonhands： | 治疗所有单位 |
| letthemeatcake： | 普通部队升1级 |
| sirknight： | 骑士升1级 |
| levellord： | 英雄升1级 |
| manaboost： | 单位魔法补满 |
| manaking： | 单位的魔法永不减少 |
| maxknight： | 骑士等级达到最高 |
| kingme： | 英雄等级达到最高 |
| powerburst： | 普通部队等级达到最高 |
| omniscience： | 清除战争迷雾 |
| staminaboost： | 单位精力补满 |
| staminaking： | 单位的精力永不减少 |
| supershopper： | 所有科技升到最高 |
| gamma： | 设置Gamma值 |
| help： | 显示所有的控制台命令 |
| menubar： | 隐藏菜单条 |
| pause： | 暂停或继续游戏 |

## 杀出重围2——无形战争
## Deus Ex 2：Invisible War

找到游戏安装目录下的“Default.ini”文件（可能有只读属性），用记事本打开它。

**上帝模式：**

找到以下4行，然后将最后的数字全改为“0.0”。

Difficulty_Player_Damage_Easy__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Hard__d=1.25
Difficulty_Player_Damage_Real__d=1.75

**快速杀戮：**

找到以下3行，然后将最后的数字依次改为4.25、4.0、4.75、4.5。

Difficulty_AI_Damage_Easy__d=1.25
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=0.75
Difficulty_AI_Damage_Real__d=1.5

## 沙漠惊雷
## Desert Thunder

在游戏中按下“~”键开启控制台，输入以下密码即可：

god：上帝模式
invisible：隐身
fly：飞行模式
giveammo：得到弹药
giveweapon：得到指定武器

## 无冬之夜——黑域部落
## Neverwinter Nights：Hordes of the Underdark

**1.传送：**

在游戏中按下“~”键，输入DebugMode 1（注意大小写）开启作弊模式，然后移动鼠标指针到你想要去的地方，按住左键再按下小键盘的“+”键即可。

**2.秘技：**

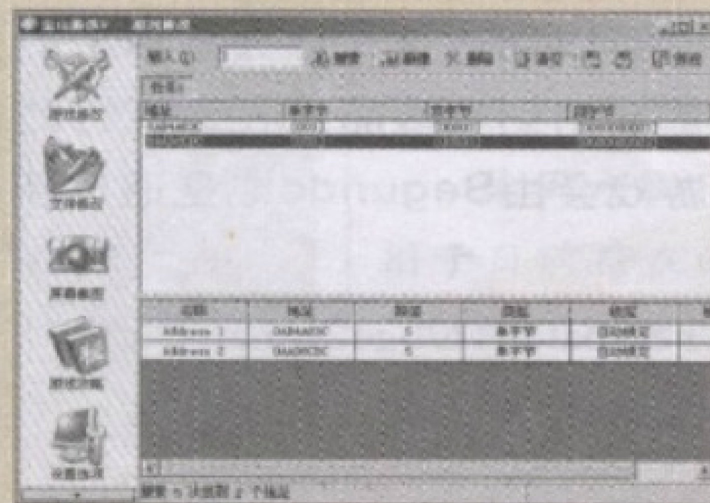
在游戏中按下“~”键，输入DebugMode 1（注意大小写）开启作弊模式，再按下“~”键，然后在控制台内输入以下密码即可：

**注意：**按Tab键可显示所有命令并进行卷动；所有密码均区分大小写；出现“Success”的提示表明密码正确，出现“Entered Target Mode”的提示，则用鼠标点击密码效果的作用目标。

| 密码 | 效果 |
|---|---|
| SetSTR： | 设置力量属性 |
| SetDEX： | 设置敏捷属性 |
| SetINT： | 设置智力属性 |
| SetWIS： | 设置智慧属性 |
| SetCON： | 设置体质属性 |
| SetCHA： | 设置魅力属性 |
| dm_givegold： | 得到指定数量的钱 |
| dm_god： | 上帝模式 |
| dm_heal： | 恢复所有生命 |
| dm_givelevel： | 设置角色等级 |
| dm_mylittlepony： | 角色骑一匹小马 |
| dm_cowsfromhell： | 天上掉下飞牛杀手 |
| GiveXP： | 获得指定经验值 |
| GetLevel： | 获得指定等级 |
| ModSaveFort： | 设置角色坚韧豁免 |
| ModSaveReflex： | 设置角色反射豁免 |
| ModSaveWill： | 设置角色意志豁免 |
| ModSpellResistance： | 设置角色法术抗力 |
| SetAge： | 设置角色的年龄 |
| SetAttackBase： | 设置角色基本攻击值 |
| SetAppearance： | 改变角色种族（人类、精灵等），一旦你改变人物的原种族，你的角色会处于无头状态，除非你改回去。 |

## 金山游侠

### 用金山游侠修改《波斯王子——时之砂》时光倒流次数



游戏画面左上角有一串黄色的小球代表可以使用“时光倒流”功能的次数，由于游戏采用独特的存储和读盘方法，但游戏中的难点非常多，时光倒流就变成了变相的S/L大法，小球（使用的次数）越多，你获得成功的几率越大，所以有必要在游戏中锁定时光倒流次数。进入游戏后，最好先在存盘点附近存次盘以防意外，切出游戏执行金山游侠，例如你现在有7颗小球，那就搜索7，这个时间会较长，搜索完后切回游戏按“R”键用掉一颗小球，再切出游戏搜索6，如此反复即可。笔者是在剩下3颗小球后才确定最终的正确地址的：0AB4A83C和0AAD8CBC，双击这两个地址，将它们锁定为你需要的数字即可。这样你在游戏中再也不怕那些沟沟坎坎及障碍难点了，因为你可以无限时光倒流，拥有无限次重新尝试的机会。

林晓：今年春节格外早。十二生肖里，就数猴子最没耐性，这不，元旦前满街就都是猴子活蹦乱跳的身影了。我们喜欢猴子，偶像明星有孙悟空（据说是黔金丝猴的变种），生活用品有猴皮筋，描述人外貌有尖嘴猴腮，动画片有猴子捞月……金猴闹春，2004年将是一个好年景，您说呢？恭祝广大读者新春佳节愉快，万事胜意。
本期聊天室主持人为风行水。



## 程序员介绍他的工作是：

我正在用一个程序来编写一个程序，我用这个程序编出来的程序，去编写别人用另外一个程序已经编好的程序。我用的这个程序编的这个程序，把别人已经用另外一个程序编好的程序，编写成我用的这个程序编的这个程序，编出来新的可以被别人用别的程序编写的程序。再把我用这个程序编出来的我的程序，编写别人已经用另外的程序编好的程序所编出来的可以被另外人用别的程序编写的新程序，交给别人用另外的程序去编写新的程序……

风行水：从这一条上你可以看出，程序员工作的关键是用计算机听得懂的表达方式去和计算机说话。

## 软件Fans的若干特征

1.每天一开机，顾不上收E-mail、开ICQ，先联上SMTH BBS，到Newsoftware版观察是否有新软件出炉。

2.打开浏览器和FTP，去常逛的一些站点搜索软件。

3.每当有一软件>xxMB，心跳加速，呼吸增快，以迅雷不及掩耳之势连上下载。

4.硬盘中充斥了各种软件，都舍不得删，导致总是抱怨硬盘太小。

5.对软件的版本及版本号如数家珍，例如Pro、SE、RC、Some2000、VerX.xx、Buildxxxx。

6.有刻录机者通常每隔一段时间就要购置一批空白光盘，但有一点与无机者相同：硬盘还是不够。

7.利用一切可能的资源进行下载和上传等与软件有关的活动。

8.一天至少上Newsoftware版5次，每天至少下载50MB。

9.以搜集软件为乐，即使有些自己很少能用到。

10.试用各种各样的软件，95%的软件安装后保留不到30分钟。

11.乐于将自己搜集的资源提供给其他软件爱好者。

12.总是以所收藏软件的价值而非自己用到的价值来评价自己的软件搜集活动。

13.对上传下载的字节数尤为关注。

14.乱装软件，导致死机无数，天天与蓝屏MM纠缠不休。

15.特关心硬盘价格，特期待TB级硬盘的出现。

16.纠缠于软件版本的小数点后两位的变化，不用最新版誓不罢休。哪怕没有一点功能上的变化，只是修正了一个一辈子都不会碰到的Bug。

风行水：……如果上天给我一次不怕被贬的机会，我希望对所有的软件Fans说：大软也是一种软件；如果非要给这种软件加一个升级的期限，我希望是——每天版本号增加0.01。

## ISO的价值

1.可以充分利用网络带宽：网络上大量拖来拖去的ISO可以最大限度利用带宽而且让领导总觉得网络很慢，于是不停升级；

2.促进计算机硬件发展：ISO的出现将用户对计算机硬件尤其是硬盘的要求提高到了一个前所未有的层次，一个适合于存放ISO的硬盘必须具备海量、高速、耐磨等诸多特性，而且一定要便宜，因为下载ISO的大多是穷鬼；

3.是下载癖的救命良药：让一个下载癖下载一个最新release的热门ISO，就像让吸毒者吸到100%纯度的4号海洛因，而两者最大的不同是——下载是free的；

4.有利于身心健康：手里拿着大量ISO的网虫在某些人眼里就是罗宾汉，这些网虫可以在一片“大侠”的呼声中极大满足个人的虚荣心从而预防自卑跳楼等现象的发生；

5.良好的收藏价值：现实社会收藏邮票、硬币，网络社会收藏ISO，相信会成为一种时尚。

风行水：ISO代表一种封装组件式的高级理念，如果有一天你不幸碰到外星人，只要对它说“I、S、O”，他会认为你是和他一头的，保准比“S、O、S”来得有效。



**软件也疯狂**
（晶合聊天室第129期）

# 菜鸟与老鸟的对话

**老：玩过DOS吗？**

菜：我虽然一开始就学习Windows 98，但是DOS书我还是看过几本的。虽然说不上精通，但还可以对付。

**老：我说的DOS，是Denial Of Service。**

菜：//faint

**老：玩过BO吗？**

菜：别说老版本的BO，就是BO2000都玩过了，我还会自己杀呢。

**老：我说的BO，是Buffer Overflow。**

菜：//faint

**老：玩过PB吗？**

菜：哈哈，Powerbuilder是我最拿手的了，这……

**老：我说的PB，是PlayBoy。**

菜：//faint

风行水：硬件评析、网络时代栏目有一个作者叫“老菜”，不知道他每天和自己这样对话多少次……

## 软件的生产过程（虚构）

1.程序员编出了自信是没有Bug的程序。

2.产品测试，发现了20个Bugs。

3.程序员去除了10个Bugs，并向测试部门解释另外10个不是真正的Bugs。

4.测试部门发现有5个Bugs并没有真正去除，又发现了15个新的Bugs。

……

8.重复若干遍上述过程后，由于市场压力，基于极度优化的编程计划表发布了一个极端未成熟的产品声明后，该程序投入市场。

9.用户发现137个Bugs。

10.原来的程序员在兑现了支票后无影无踪了。

11.新组建的编程小组修复了几乎所有的137个Bugs，但又引进了456个新Bugs。

12.原来的程序员从斐济给薪酬不丰的测试部门寄了张明信片。测试部门全体辞职。

13.公司被心怀敌意的对手收购，对手的资金来源就是新发布的有783个Bugs的产品版本。

14.董事会购入新的集成开发平台，雇用程序员从头开始编程。

15.程序员编出了自信没有Bug的程序代码。

……

风行水：上帝创造了人，然后发现人有BUG……

## 与电脑相关的植物

苹果（苹果机）
小百合（一个bbs）
orange（英国一家电信公司）
lotus（lotus1 2 3，一个著名的但是很老的图表软件）
treemark（显卡测试软件）
榕树下（网站）

风行水：所以有一天老师在课堂上讲，在校园里不要乱扔桃子，否则砸到了花花草草有可能会带来大灾难。

## 晶合后院

## 八十年代生人

花过鱼

已经想不起是什么触动了我，就在今天。

曾几何时，我们是那么的可爱，那么的纯真。

记得我们曾经为了如何折叠小画片使它不容易被拍过来而争论不休。

而现在的孩子更看重的是哪一张美女图片更性感。

记得我曾经因为弹玻璃球把别人的弹掉一小块疵而被他揪住“索赔”。

而现在的孩子出了校门就一句：“走，我请客”。

记得曾经笑傲游戏铺（千万不要叫成游戏厅，两者是不同的）被老板塞给1块钱让我和同学上别的铺子玩，以免让他没钱赚。

而现在的孩子出门进网吧，开机玩网游。

记得曾经拿着各种颜色的亚运表（就是那种像秒表的塑料壳的东西，现在还有谁记得？）比谁的好看。

而现在的孩子拿着电子字典比谁的游戏多。

这些似乎已经成了我的历史，可又如此的清晰，谁会相信曾经我中考历史差点没过？

风行水：“60年代生人”或许也会对玩街机、比亚运表颜色等表示不赞同，存在不一定合理，但总有道理，有些事情或许要先坏了再好。

# 蛋炒饭与新榜单

■晶合实验室 风行水

自从在《大众软件》晶合后院成立4周年版聚晚宴上，因点了一盘最后才上的蛋炒饭而被众BT版主赋以上联"风行水"、下联"蛋炒饭"、横批"吃了"的绝对之后，我每次见到类似菜谱之类的东西都会倍加小心……不过从另外一个方面来讲，它们还真的会稍稍挑起我的食欲。所以当我见到这张榜单的时候，首先在一米之外细细观察，然后在潜意识中感到了不爽：那只胖胖的企鹅野味怎么在榜单中不见了？

……眼前出现了一个大屏幕，上面打出了问题：A.它已经绝迹了；B.它已经被列为珍稀保护动物；C.吃了它会得一种叫SRAS或SSAR的非典型性疾病。这时主持人提醒我可以拨打亲友电话。我很快拨通了亲友团团长林晓姐姐的号码，林晓在电话那边迟疑了半天，在最后一秒钟终于告诉我选B比较合适。主持人问我是否接受亲友团的建议，我差点怒了：台下这么多大软读者，连林晓姐姐的建议都不同意怎么还能做大软人？接下来的事情大家都知道了：我成功地获取了一枚"大众软件"的广告商标。



原来QQ由于连续N期荣登榜首被抬进了"名人堂"。这个消息让我喜忧参半，因为这意味着从官方角度承认每装一次全新系统都会把QQ当作必备软件，就像每次去餐馆都会搭配一道菜一样，这款菜从目前来看还可以接受，不过成为必备之后最担忧的是菜里会加些奇怪的配料而我们不知道能否接受。在此事上如果没有更多的选择，我们或许只有坐等时间的安排。比如虽然现在有了WinRAR，WinZip还不会从名人堂中悄然引退。

这张"菜谱"中还有另外一个变化让我颇为满意，那就是IE的消失。既然微软本身已经打赢了捆绑的官司，IE的升级也成了Windows Update中的重要内容，那它也就不必放在这张菜谱上做出一副等待用膳后再付钱的姿态了。好比杂志社的同事们经常去单位出门巷子头的云南餐馆吃过桥米线，端上来装米线的盘子已经计入隐性的"场地费"，里面摆的一朵装饰性小花是什么则无所谓了。以往IE并不在榜首的情况也反映了这张榜单虽然很想做成"我正在使用的软件"，但大家在投票时的依据却还是"我很喜欢用的软件"，用情感投票而不是用逻辑投票，就像我经常吃粗茶淡饭（众读者：寒……），但若要投票却首先会想到……蛋炒饭？！

话说这张"菜谱"由于上述两大高手的退出而具有了风云变幻的特色，每一个软件都因为高手光环的消失而变得轮廓鲜明起来，此时即使是组织一个名为"TOP TEN软件二十乐坊"的演奏团，估计也不会仅凭脸面的新奇才红于一时。金山游侠在这张"谱"上终于出人头地，拿到了第一名，幸亏它只改游戏少改软件，否则做为榜首老大，其它软件可是性命不保。Foxmail的新上榜证明反垃圾等新功能还是颇为实用，宣扬一件好东西比较难，搞定一个坏东西则很引人注目，就像GG喜欢对MM说"我一定改过自新"一样。紫光拼音输入法的持续打榜也让我很怀念诸如拼音加加一类的好朋友，许多人还在使用它们的最后一个版本，但新加入的使用者从"菜谱"上已经看不到它们，时间的流逝就这样带来遗憾。东方快车再次作为大餐端了上来，更为这个"菜谱"增加了迷幻的气氛……

总之，这是一个很有新意的开始，以后会喜欢吃什么？虽然我现在还是喜欢蛋炒饭，但是真地希望在晶合后院5周年版聚时，我会从菜谱中挑出另外一道最喜欢的东东。

## 编辑推荐软件榜

推荐编辑 ACJ

| 名称 | 推荐理由 |
|---|---|
| 耶书制造 CHMmaker | 十分适用制作CHM的软件，尤其是目录制作非常方便，曾经用它做过一款软件的比较复杂的帮助文档 |
| Fterm | 功能很全的上BBS的常用软件，本身包含了很多国内著名的BBS地址 |
| Nettransport | 快速稳定的下载工具，值得称道的是其一流的速度 |
| EmEditor | 很好的文字编辑工具，比记事本强大，却不像Word那样损耗资源 |
| Adobe Acrobat | 功能非常强大的软件，新版本中对文档安全性的处理有了很大提高 |

# 热门软件排行榜TOP20



SOFTWARE

## 经典软件名人堂

| 软件名称 | 版本号 |
|---|---|
| ACDSee | 6.01 |
| Winamp | 5.01 |
| 腾讯QQ | 2003 II |
| WinZip | 9.0Beta |
| 豪杰超解霸 | 3000 |

## TOPTEN手机投票启事

### 轻松投票选择软件 赢取每月精彩奖品

参加投票的软件见读者调查表背面，如果要给没有编码的软件投票，请直接输入软件名字。

**短消息格式为：TP（空格）选择的软件代码。**

**发送特服号163066050即可。**

手机投票费用每条短消息0.5元。

本月手机投票获奖者为：

1397XXXX611　1364XXXX422

1350XXXX564　1376XXXX733

奖品为无线鼠标。

如需更多精彩服务，请发送0到1630。

## 2003年12月幸运读者

**特等奖：**

奖品为128Mb闪存。

黑龙江 刘龙雪

**幸运奖：**

奖品为热门软件1套

浙江 叶明明　湖北 谭普杰

山东 郭 涛　四川 李炳翰

江苏 李 达　宁夏 任平华

安徽 王 旭　青海 杨 波

北京 申学超　新疆 岳 洋

上海 俞风磊　云南 水冰杉

| 名称 | 版本号 | 名次 | 票数 | 升降 | 制作 |
|---|---|---|---|---|---|
| 金山游侠 | V | 1 | 787 | ↑ | 金山公司 |
| Windows优化大师 | 5.72Build1107 | 2 | 694 | ↑ | 鲁锦 |
| WinRAR | 3.30Beta4 | 3 | 683 | ↑ | Eugene Roshal |
| 金山毒霸 | 6 | 4 | 677 | ↓ | 金山公司 |
| 网际快车FlashGet | 1.40 | 5 | 621 | ↓ | JetCar软件工作室 |
| RealOne Player | 2.0 | 6 | 556 | ↑ | RealNetworks |
| 金山快译 | 2003 | 7 | 549 | ↑ | 金山公司 |
| Photoshop | CS | 8 | 484 | ↑ | Adobe Systems Incorporated |
| 瑞星杀毒软件 | 2003 | 9 | 439 | ↑ | 北京瑞星公司 |
| 金山影霸 | 2003 | 10 | 417 | ↑ | 金山公司 |
| 虚拟光驱 | 8.0 | 11 | 379 | ↓ | 东石软件公司 |
| 超级兔子魔法设置 | 5.52 | 12 | 363 | ↓ | 蔡旋 |
| 金山词霸 | 2003 | 13 | 332 | ↓ | 金山公司 |
| Office | 2003 | 14 | 275 | ↑ | Microsoft |
| MSN Messenger | 6.1 | 15 | 272 | ↑ | Microsoft |
| 东方快车 | 2003 | 16 | 267 | ↑ | 北京交大铭泰软件公司 |
| Flash | MX 2004 | 17 | 253 | ↓ | Macromedia |
| NetAnts | 1.25 | 18 | 247 | ↓ | 洪以容 |
| 紫光拼音输入法 | 3.0.0.3045 | 19 | 192 | ○ | 清华紫光软件股份有限公司 |
| Foxmail | 5.0Beta2 | 20 | 140 | NEW | 博大互联网络技术有限公司 |

本榜所列软件版本号截止于2003年12月25日。

| 名次 | 软件名称 | 下载次数 |
|---|---|---|
| 1 | FlashGet（JetCar）网际快车中文版1.40 | 65 683 |
| 2 | 腾讯QQ2003 III | 55 382 |
| 3 | 腾讯QQ2003 II 简体中文正式版 | 38 947 |
| 4 | RealOne Player Golden官方简体中文版v2.0 | 34 352 |
| 5 | WinRAR官方中文版3.2 | 26 759 |
| 6 | 朗玛UC3.30 0810测试版 | 21 245 |
| 7 | Internet Explorer 6.0简体中文完全版Build 2800 | 18 856 |
| 8 | Adobe Acrobat Reader简体中文版6.0 | 16 413 |
| 9 | 紫光拼音输入法正式版3.0.0.3045 | 16 109 |
| 10 | NetAnts（网络蚂蚁）1.25 | 15 801 |

本榜由本刊和电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。


中国建设银行
China Construction Bank
DOMESTIC
银联
ELECTRONIC USE ONLY
建行金灵猴生肖卡
终于来了!
啊!有你真好

DELL™
国际品质 本土价格

买戴尔™拨打 800-858-2696

Dell | 家用机

戴尔推荐使用Microsoft® Windows® XP操作系统

特价RMB5,999 特价RMB6,999

## DIMENSION™ 2400

- 英特尔® 奔腾® 4处理器2.66GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 17英寸纯平彩色显示器
- 40GB[1] 硬盘
- 256MB DDR内存
- 16X DVD-ROM
- 集成显卡
- 集成声卡
- 立体声音箱
- 集成网卡
- 鼠标及键盘
- 1年内有限保修[4]

E-VALUE 配置代码：L240106-8101016

## DIMENSION™ 4600

- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器2.6GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 17英寸纯平彩色显示器
- 80GB[1] 硬盘
- 256MB DDR内存
- 16X DVD-ROM
- 128MB GeForce™ FX 5200显卡
- 集成声卡
- 立体声音箱
- 集成网卡
- 鼠标及键盘
- 1年内有限保修[4]

E-VALUE 配置代码：J241207W-8101016

（数量有限 售完为止）

广告有效期：2004年1月19日至2004年1月31日
精彩促销请致询戴尔销售人员
广告产品及优惠仅限个人用户
（此优惠仅限指定机型，不同机型优惠各异，欢迎致电销售代表）
以上产品、价格、优惠、数量有限售完为止，如有更改恕不另行通知。

（以上图片仅供参考）

## DIMENSION™ 2400n

- 英特尔® 赛扬® 处理器2.4GHz
- 15英寸彩色显示器
- 40GB[1] 硬盘
- 128MB DDR内存
- 48X CD-ROM
- 集成显卡/集成声卡
- 集成网卡
- 鼠标及键盘
- 1年内有限保修[4]

本月促销价 人民币3,999
E-VALUE 配置代码：L240103-8101016

## DIMENSION™ 4600C

超小机箱 强劲性能

- 英特尔® 奔腾® 4处理器2.66GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 17英寸纯平彩色显示器
- 80GB[1] 硬盘
- 256MB DDR内存
- 24X CD-ROM
- 集成显卡
- 集成声卡/集成网卡
- 鼠标及键盘
- 1年内有限保修[4]

本月促销价 人民币6,999
E-VALUE 配置代码：L240107V-8101016

## DIMENSION™ 4600C

超小机箱 强劲性能

- 含超线程（HT）技术的英特尔® 奔腾® 4处理器2.6GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 17英寸纯平彩色显示器
- 80GB[1] 硬盘/256MB DDR内存
- CDRW/DVD Combo
- 64MB GeForce4™ MX显卡
- 集成声卡/集成网卡
- 立体声音箱/鼠标及键盘
- 1年内有限保修[4]

本月促销价 人民币7,999
E-VALUE 配置代码：L240108-8101016

## DIMENSION™ 8300

- 含超线程（HT）技术的英特尔® 奔腾® 4处理器2.8GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 17英寸纯平彩色显示器/120GB[1] 硬盘
- 256MB DDR内存/16X DVD-ROM
- 128MB GeForce™ FX 5200显卡
- 5.1声道集成声卡
- 集成网卡
- 立体声音箱
- 光电鼠标及键盘
- 1年内有限保修[4]

本月促销价 人民币8,999
E-VALUE 配置代码：L240109-8101016

## DIMENSION™ 8300

- 含超线程（HT）技术的英特尔® 奔腾® 4处理器3.0GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 17英寸纯平彩色显示器/120GB[1] 硬盘
- 3.5英寸软盘驱动器/512MB DDR内存/16X DVD-ROM
- 48X CD-RW/128MB GeForce™ FX 5200显卡
- Sound Blaster® Live!™ 5.1数码声卡
- 集成网卡
- 56K PCI内置调制解调器
- 2.1音箱
- 光电鼠标及键盘
- 3年内有限保修[4]

原价13,199
本月促销价 人民币12,499
E-VALUE 配置代码：L240113-8101016

•在中国，对无线局域网产品的销售视中国相关标准和行业执行该标准的情况而定。

## 升级建议（购买Inspiron™指定机型）

▲ 另加RMB399元，即可由30GB[1] 硬盘升级至40GB[1] 硬盘
▲ 另加RMB299元，即可由CD-ROM升级至DVD-ROM

戴尔3包 优质服务

免费销售热线：
广告代码：8101016

800-858-2696 DELL™ 戴尔™

www.dell.com.cn
24小时上网订购享受更多优惠

价格或配置若有浮动，恕不另行通知，实际价格请致电戴尔销售代表查询。
#购买戴尔电脑，需额外支付全国统一的运费。

个人用户请于周一至周五7:30—18:30，周六9:00—17:00，拨打戴尔中国免费销售热线（订购时请向我们的销售代表咨询详情）。未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话0592-8181881

intel inside pentium 4

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN